

# ACÇÃO GAMES

PC: DARKLANDS, UM JOGO MEDIEVAL



EDITORA  
AZUL

## BATTLETADS<sup>TM</sup> OS SAPOS BARBARIZAM NO MEGA

SNES  
BATMAN RETURNS



UMA OBRA PRIMA  
ATÉ O FIM

MASTER  
MICKEY  
LAND OF  
ILLUSION

ARCADES



MORTAL KOMBAT  
COMO DETONAR OS CHEFES

MEGA  
BATMAN  
A VOLTA  
DO CORINGA

NES  
ANIMAL!

STREET FIGHTER 3  
PRINCE OF PERSIA

# SUPER

## LANÇAMENTOS

MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS



### SUPER PRO

- Compatível com SUPER \*NINTENDO e SUPER \*FAMICOM
- 6 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R
- Exclusivo DESIGN ergonômico com total encaixe para as mãos
- Acionamento de SLOW-MOTION (Camera Lenta) através de chave

NAS LOJAS A PARTIR DE MARÇO

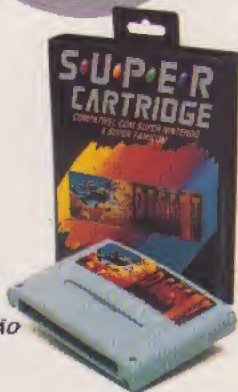
### SUPER CONVERTER

- Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super \*NINTENDO e SUPER \*FAMICOM ou COMPATÍVEL
- Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos



### SUPER CARTRIDGE

- Pode ser usado nos video games SUPER \*NINTENDO, SUPER \*FAMICOM e COMPATÍVEIS
  - Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO
- JÁ NAS LOJAS



**Chips do Brasil**

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644



## MEGA

Ossapos guerreiros na primeira versão para 16 bits. Animal!!



## BATMAN

### MEGA

O Coringa ataca

### SNES

A volta do Morcego



### NES

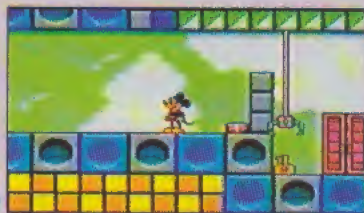
## STREET FIGHTER 3

Um Champion Edition pirata que vale a pena. Com 36 fotos

### MASTER

## LAND OF ILLUSION

Mickey num jogo cabeludo. Com mapa



## SHOTS

- ★ Confirmado: o CD da Nintendo terá só 16 bits
- ★ E a Pioneer lança um equipamento total
- ★ A Sega fecha um superacordo para novos jogos em CD



**NOSSO  
SELO  
ESPECIAL  
PARA OS  
GAMES NOTA 10**

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



FRACO REGULAR BOM CHOCANTE

## SUPER NES

Batman Returns	8
Cybernator	10
Evo 46	11
Super F1 Hero	12
World Stars	12
Bazooka Blitzkrieg	13
Dicas	13

## MEGA DRIVE

Battletoads	16
G-LOC Air Battle	18
Paperboy 2	19
Road Avenger - CD	22
Electric Aleste - CD	23
After Burner 3 - CD	23
Batman - Return of the Joker	24
Dicas	25

## NINTENDO

Street Fighter 3	26
Prince of Persia	28

## GAME BOY

Kid Dracula	29
-------------	----

## MASTER SYSTEM

Land of Illusion (Mickey)	30
---------------------------	----

## PC

Darklands	32
-----------	----

## ARCADES

Mortal Kombat	34
---------------	----

## PILOTOS

Christian Zahanc, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SUPER NES  
MEGA  
NINTENDO  
MASTER  
GAME BOY  
GAME GEAR  
PC  
ARCADES



**SOS** A galera pede socorro

**CARTAS** O recado do leitor

**SHOTS** Se ligue nas novidades

**AÇÃO GAMES CLUBE** Negócios a vista

**PRÓXIMA EDIÇÃO** Espie o que vem por aí





## TINY TOON (SNES)

Preciso de algumas passwords do game.

**ROBSON FELIX DA SILVA**  
São Paulo, SP

Ei Robson, que tal ficar com todas elas? Ai vão:

**Fase 2** - Papaléguas Júnior/Valentino/Felicia

**Fase 3** - Gogo-Dodo/Daisy/Sweetie

**Fase 4** - Gogo-Dodo/Plucky/Lilica

**Fase 5** - Gogo-Dodo/Coito-coito/Papaléguas Júnior

**Fase 6** - Valentino/Lilica/Sweetie

## ART OF FIGHTING (Arcade/Neo Geo)

Eu queria saber se é verdade que lançaram este jogo para Mega Drive.

**ALESSANDRO REIS DE SOUZA**  
São Paulo, SP

Infelizmente é mentira, Alessandro. Este game animal da SNK não saiu nem para consoles Sega nem Nintendo. De qualquer forma, como o cartu-

cho tem 102 Mega de memória, se um dia sair para consoles de 16 Bits vai ter de ser tão simplificado que só vai sobrar um gostinho do sabor original.

Temos várias dúvidas sobre este game. 1 - Quando você está jogando com o Ryu e vence um lutador do computador, tem o direito de jogar com o derrotado? 2 - Cada jogador tem o seu final? 3 - Posso jogar no modo versus da mesma forma que em Street Fighter 2? 4 - O primeiro player pode jogar com Mr. Big e o segundo com o Charada? **VIDEO CLUB OF GAMES**  
Ibiúna, SP

Ai moçada, vamos responder na mesma ordem, OK? 1 - Não pode não. Você só pode lutar com o Ryu ou com o Robert. 2 - O jogo tem apenas um final. 3 - O modo versus é igual ao de SF2 e dois players podem jogar com lutadores iguais. 4 - A resposta é sim! Valeu?

## KRUSTY'S FUN HOUSE (Mega)

Querira dicas deste jogo pois eu não passo da segunda fase.

**JEFFERSON R. DE MELLO**  
São Paulo, SP

Tá bom, Jefferson, vamos dar pra você as passwords do game.

## Fase 2 - WHOAMAMA

## Fase 3 - FLANDRES

## Fase 4 - BROCKMAN

## Fase 5 - SIDESHOW

## SUPER MARIO 3 (NES)

Como eu posso passar da última fase do Kopa?

**MARCELO C.D.E OLIVEIRA**  
Rio de Janeiro, RJ

Faça o seguinte, Marcelo: cada vez que o Kopa pular em você, desvie e deixe-o bater no chão. Ele acabará fazendo um buraco e caindo nele sozinho.

## FINAL FIGHT (NES)

Existe versão desse game para Nintendo 8 bits?

**LUÍS ANGELO MARTINS e JOSÉ ROBERTO MARTINS Fº**  
São Caetano do Sul, SP

Existe sim e já foi lançado no Japão. Esperamos dar o jogo em breve. OK, Brothers?

## BATMAN (NES)

Já tentei mas não consigo passar pelo Coringa.

**JEAN-PAUL P. MARSON**  
Bragança Paulista, SP

Caro Jean-Paul, você precisa gastar todos os armas no Coringa e ainda partir para os socos. Mas cuidado com o revólver e com os raios dele.

## BART SIMPSON VS. THE SPACE MUTANTS (Mega)

Como se passa do cimento fresco do Shopping?

**DANIEL T. GERVÁSIO**  
Belo Horizonte, MG

É fácil Daniel. No segundo bomb, dê três pulos e ele irá levá-lo para o outro lado com segurança.

Há alguma cápsula de combustível escondida na Usina de Springfield, no nível 5. Sempre fica faltando uma?

**ANDRÉIA CRISTINA F. GOUVÊA**  
Brasília, DF

A última cápsula que você procura não existe. O que vai substituí-la é a chipeta da Maggie. É só encostar nela que o jogo acaba. Comemore.

Não consigo pintar todos os objetos roxos. Restam a placa depois do cinema e o passarinho da loja de animais. Qual dos dois devo pintar e como?

**WILSON GONTOJO CÂNDIDO**  
Belo Horizonte, MG

Wilson, é a placa mesmo que você tem de pintar. Mas você só vai conseguir se chegar bem pertinho. Se quiser se livrar do passarinho mesmo assim, compre na loja, um pouco antes, uma bomba e jogue nele. OK?



**SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777**  
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

## PROTESTOS

Discordo do ponto de vista de seus pilotos, que consideraram a Menacer melhor que a Laser Scope. Discordo da análise do jogo Deadly Moves para Mega, em que vocês rebaixam o Super NES. Quem lê estas reportagens pode tirar a conclusão errada de que o Mega é superior ao Super NES, o que é um absurdo.

**LUIZ MARCHEZINI JR.**  
José Bonifácio, SP

Você tem toda razão em discordar, Luiz. Não temos a pretensão de mudar suas opiniões. Os comentários que nossos pilotos fizeram nessas matérias estão baseados simplesmente em critérios técnicos de jogabilidade, rapidez e precisão. Em nenhum momento tivemos a intenção de rebaixar o Super NES. Afinal, se a versão de Power Moves sair melhor para o Mega do que

para o Super NES, a culpa não é do videogame, mas de quem faz o jogo - no caso, a Kaneko. A Menacer é um acessório de concepção totalmente diferente da Laser Scope, e na opinião dos nossos pilotos - que experimentaram as duas - tem certas vantagens. Mas não é por causa disso que a Laser Scope perdeu seus méritos como acessório de tiro para Super NES.

## SUPERIORIDADE

Quero fazer uma crítica a todos aqueles que acham que o Super NES é melhor do que Mega Drive. Em minha opinião o Super NES só tem fama por causa do Street Fighter 2. Antes deste jogo, ninguém ouvia falar do Super NES.

**ADILSON PEREIRA JR.**  
Várzea da Palma, MG

As galeras do Mega e do Super NES estão brigando mais do que as

torcidas de times de futebol. Que seria do vermelho se todos gostassem do amarelo? Pelo menos uma coisa todos têm em comum: o amor pelos videogames.

## FATURANDO

Como é repartido o faturamento da venda de uma game como o Street Fighter 2? Qual é a parte da Nintendo e a da Capcom?

**SERGIO P. LOPES**  
São Paulo, SP

A Capcom, como autora do jogo, fica com a maior parte do faturamento. Se não estivermos enganados, a Nintendo fica com um terço do faturamento de todos os games lançados para os consoles dela. Além de cobrar pela licença de fabricar jogos para os seus sistemas, é a Nintendo que industrializa os cartuchos de suas associadas, sacou?

## INDIGNAÇÃO

Gostaria de saber por que motivo os cartuchos de Genesis e de Mega brasileiro não rodam no Mega japonês. Eles vão continuar com isso? É vantagem trocar meu Mega japonês por um Genesis?

**DANIEL BERNARDES PINTO**  
São Paulo, SP

Este lance de cartucho japonês não rodar nos consoles brasileiro e americano e vice-versa vem acontecendo há algum tempo. Foi uma maneira que a Sega encontrou de impedir o uso de cartuchos japoneses nos Estados Unidos e cartuchos americanos no Japão. Os consumidores não gostaram nem um pouco. Mas fazer o que, né? Talvez valha mesmo a pena tentar trocar seu Mega japonês por um Mega brasileiro ou Genesis, pois pelo menos por enquanto a Sega não mudou de ideia.



# DELÍRIO TOTAL

## PROMOÇÃO

# SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Nesta e nas próximas 2 edições de Ação Games você vai encontrar envelopes com 4 figurinhas coloridas que trazem os momentos mais emocionantes dos maiores games que são the best!



## E TEM MAIS: ACHOU GANHOU!

Prepare-se para ganhar prêmios alucinantes. Encontrando os vales-brindes dentro dos envelopes de figurinhas, você ganha prêmios incríveis! Tem consoles Super Nintendo, fitas de games, camisetas, bonês e jogos para você detonar. Para receber seu prêmio, basta anexar a parte colante do vale-brinde numa folha à parte e preencher com seus dados completos. Depois ponha num envelope e mande rapidinho para a "PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES" Caixa Postal 66.254 - CEP: 05389-970 - São Paulo - SP. São 300 prêmios para você. 50 em cada edição. Participe feral!



### REGULAMENTO:

1. A Promoção Superdicas Ação Games é válida em todo território nacional permitindo a participação de todas as pessoas que adquirirem a revista Ação Games.
2. Nesta e nas próximas 2 edições da revista Ação Games serão encartados envelopes contendo 4 cromos autocolantes cada um. Alguns destes envelopes vão trazer 5 cromos, sendo um deles, vale-brinde.
3. Cada vale-brinde poderá ser trocado pelo prêmio descrito no mesmo, não podendo haver troca de prêmios.
4. Encontrando um vale-brinde, o concorrente deverá anexar a parte colante numa folha à parte, preencher com seus dados completos, como nome, endereço, CEP, cidade, estado, telefone e RG do ganhador ou responsável e enviar para a "Promoção Superdicas Ação Games", Caixa Postal 66.254 - CEP 05389-970.

O verso deverá ser guardado como comprovante.

OBS: o vale-brinde traz, também, um número secreto para você esclarecer quaisquer dúvidas.

A ligação é grátis.

5. Os prêmios serão entregues via Correio/Sedex acompanhados do AR (Aviso de Recebimento) expedido junto a Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos.
6. Os prêmios ficarão em exposição na sede da Editora Azul, à Av. das Nações Unidas, 5777 - Pinheiros - São Paulo - SP.
7. O prazo máximo para retirada/reclamação dos prêmios será de, no máximo, 180 dias da data de lançamento em banca da edição.
8. Não terão validade os vales-brindes que não apresentarem condições básicas para a verificação de sua autenticidade.

# AÇÃO GAMES



EDITORA  
AZUL





## PIONEER VAI REVOLUCIONAR O MERCADO



O equipamento da Pioneer: simplesmente revolucionário.

Verdadeira bomba. A Pioneer já demonstrou o protótipo de seu sistema integrado de CD ROM/Audio/Video/Game/PC. Ou seja, um único aparelho com todas estas funções. Serão produzidos jogos exclusivos para o equipamento. E que jogos: os atores e cenários serão reais, ou seja, feitos a partir de filmes. Eles terão tanta memória que será preciso gravá-los em discos de 12 polegadas (o tamanho dos LPs). E o mais chocante vem agora: ele será totalmente compatível com os jogos em

CD para PC, podendo ainda rodar os da Sega e Nintendo. Isso não é demais? Mas o papo de rodar jogos da Sega e Nintendo ainda não é oficial, hein? Esta novidade da Pioneer tem tudo para revolucionar o mercado do CD ROM, colocando tudo de cabeça para baixo!!! A apresentação do protótipo foi feita apenas para a imprensa japonesa, que ficou de queixo caído. Nas próximas edições, detalharemos mais as características técnicas do equipamento. Não perca.

## O MERCADO

A PIONEER CHUTA O BALDE E LANÇA UM EQUIPAMENTO ANIMAL. MAS SEGA E NINTENDO TAMBÉM ANUNCIAM NOVIDADES.

## NOVO ARCADE HOLOGRÁFICO DA SEGA



HoloSeum: luta em três dimensões, pra valer

Quer saber qual é a última palavra em jogos de luta no Japão? É o arcade *HoloSeum*, da Sega, que utiliza a fantástica tecnologia de imagens holográficas. A holografia é um sofisticado sistema que gera imagens em três dimensões a partir de modelos reais. Explicando melhor: ela é capaz de reproduzir a imagem de pessoas, animais e objetos tridimensionalmente, de uma forma tão perfeita que parece até que a gente pode tocá-los.

A Sega utilizou a holografia num arcade, pela primeira vez

no mundo, para fazer o *Time Traveler*. Agora, a fabricante repete a dose com a grande febre do momento: jogos de luta. Em *HoloSeum*, os jogadores controlam dois personagens que lutam à la *Street Fighter*. Mas não é só nas imagens que o novo arcade arrebenta: quem já jogou garante que o som também impressiona.

Por enquanto, a nova máquina está nos centros de diversão do Japão. Mas logo deve pintar nos States e aqui também.

## STREETMANÍACOS GANHAM BONEQUINHOS

Jaquetas, figurinhas, adesivos, camisetas, bonés, CDs, etc etc. Depois de render tudo isso, *Street Fighter 2* volta a ser novidade nas lojas japonesas com uma irresistível coleção de bonequinhos. Eles são apresentados em três versões: uma do tipo estatueta, para ser pintada com tinta especial; uma do tipo articulado, em que você

pode colocar os personagens na posição que quiser; e uma outra em que o bonequinho, movido a pilha, dá um golpe e seu grito de guerra. As duas primeiras versões têm preços que vão de 10 a 15 dólares e tamanho médio de 7 cm de altura. Os bonequinhos serão exportados para os States





# PEGA FOGO

E QUE  
NOVIDADES!!!

ESPIÕES  
SHIRO  
LE RICH  
MOA LITTLE  
NACIONAIS

## KARAOKÊ, UM NOVO ACESSÓRIO VAI ESQUENTAR O MEGA CD



A Sega está lançando, no Japão, um novo acessório para que os donos do Mega CD possam praticar o karaokê. O aparelho possui memórias internas que gravam músicas, vozes e efeitos sonoros. Depois, é só mixar e tocar como quiser. Outro lance legal do aparelho é que ele permite fazer brincadeiras com os próprios jogos do Mega CD, como trocar as músicas, os efeitos sonoros ou até mesmo colocar vozes na trilha sonora. O preço varia de 250 a



O Mega CD Karaokê permite mudar as músicas e efeitos sonoros dos games

300 dólares nesta fase de lançamento, mas deve diminuir com o tempo. A expectativa da Sega é de que o Mega CD "on Karaokê" ajude a aumentar as vendas do console CD no Japão. A empresa não informou se o novo acessório será compatível com o Sega CD americano e muito menos se será ou não lançado nos States.

## ENFIM, NINTENDO DEFINE SEU CD ROM

Confirmado: a Nintendo não vai lançar um CD ROM de 32 bits. Ele será de 16 bits mesmo, porém com uma capacidade e rapidez de processamento superiores à

performance normal de 16 bits. O lançamento pode ser feito até o final do ano. E tem mais: seu primeiro jogo será a versão em CD de *Star Fox*. Totalmente animal!!!

## O FIM DA NOVELA

## STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION SAI PARA MEGA EM JUNHO NOS STATES

Megamaniacos de plantão, chegou a hora de gritar de alegria. Agora é pra valer. *Street Fighter 2: Champion Edition* vai sair em cartucho para Mega Drive. A Capcom promete o game para junho. Isso nos States. No Japão a história é diferente. Neste exato momento, enquanto você lê estas linhas, o game já deve estar circulando por lá. Você poderá jogar com os oito lutadores e com os quatro chefes, em uma versão absolutamente fiel ao *Champion Edition* dos arcades. Será um detono absoluto. Só para ir babando: o game terá o dobro de golpes da versão de Super NES, que já era perfeita.

Este lançamento bombástico sela o acordo entre Sega e Capcom. No Japão e nos Estados Unidos, as duas empresas estão enviando, pelo correio, um cartão para a imprensa, anunciando o tra-

balho em conjunto. No cartão, Mega Man, primeiro herói da Capcom, aparece apertando a mão de Sonic, idolo maior da Sega.

Com isso, a Capcom, que só produzia games para os consoles Nintendo, vai no mesmo caminho da Konami e da Electronic Arts. A Electronic Arts, maior softhouse dos States, só fazia games para a Sega desde a sua criação, há anos. Mas no segundo semestre do ano passado deixou a exclusividade de lado e começou a fazer games para Super NES. *Desert Strike* e *NHLPA Hockey 93* marcaram a estréia. A Konami, que só fazia jogos para a Nintendo, também não marcou bobeira e começou a produzir games para Mega Drive. *Sunset Riders* e *Tiny Toon* foram os dois primeiros.

## SEGA FECHA ACORDO COM QUATRO GRANDES SOFTHOUSES

Agora é pra valer. A Sega sacramentou um acordo para a produção de jogos com quatro gigantes do mercado japonês. São elas: Konami, a mais poderosa produtora de games do país, Electronic Arts e Game Arts, tarimbadíssimas fabricantes de jogos para PC; e Masny, pioneira na produção de games em CD

ROM. É mole ou quer mais? A Sega terá jogos muito, muito chocantes com estas parcerias. Elas darão toda prioridade para os jogos em CD. Aliás, a Sega aposta que em cinco anos os cartuchos serão banidos do mercado japonês. Os game-maniacos de lá só vão querer saber de CD.





# BATMAN RETURNS



Batman, o Retorno foi o maior sucesso de bilheteria no ano passado nos States. Rendeu mais de 160 milhões de dólares. As softhouses não brincaram em serviço. Primeiro, saiu Batman Returns para Mega, já lançado no Brasil pela Tec Toy. Agora, a Konami resolveu detonar pra valer e colocou as versões para Super NES e Game Boy no mercado. O game para Super NES é impressionante. Um arraso!

Batman, Coringa e Mulher Gato aparecem no game em grande estilo. Como na versão para Mega, o roteiro é fiel ao filme. Viagem pelas ruas de Gotham City e luta contra vilões de todos os tipos. Gráficos animados, som perfeito e alto grau de jogabilidade fazem de Batman Returns um dos melhores games de Super NES de todos os tempos.

## FASE 1 - AMBUSH IN GOTHAM PLAZA



Jogue as caras na parede. Não tenha pena das vitrines das lojas.



Use os bat-rangues para acertar o enorme palhaço na cabeça.



Primeiro chefe. Fique de longe, mande voadoras e bat-rangues.

## FASE 2 - BATTLE IN THE STREETS OF GOTHAM CITY



Acabe com este cara usando um bat-rangue. Um só basta!

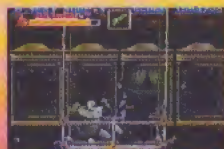


Livre-se do fogo pulando freneticamente, sempre com o gancho.



O chefe é o Mulher Gato. Acabe com eles e cuide do chefe em seguida.

## FASE 3 - ON THE PROWL



Esta etapa é perigosa. Cuidado para não cair, senão você dança.



Cuidado! As plataformas nas janelas somem. Pule rápido.



O chefe é a Mulher Gato. Dê voadoras e fuja de suas chicotadas.

## FASE 4 - THE PENGUIN'S TRAP



Estes caras lançam fogo. Fuja para não virar assado. E rapidinho!

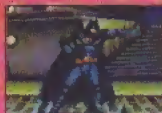


A bela gato voltou. E reserva surpresas pra lá de felinas. Cuidado!



O pinguim é o chefe. Aterme bat-rangues com bombas para detoná-lo.

## OS MOVIMENTOS E COMBATES



Soco



Golpe especial (tira energia)



Defesa (tira energia)



Voadora



Chute alto



Voada de perto



## CINCO NÍVEIS DE DIFICULDADE

O game tem sete fases, a maioria com três níveis. Os gráficos são muito variados, mas os inimigos vão e voltam no game. Este é o único problema; a pouca variedade de desafios. Mas não se preocupe: telas incandescentes, plataformas que somem e elevadores sacanas garantem a diversão.

Escolha um dos cinco níveis de dificuldade, do Easy (fácil) ao Mania (maluco de tão difícil), o número de vidas (3, 5 ou 7) e encare Batman Returns. O cartucho tem a grife Konami, o que dispensa comentários. Além de gráficos maravilhosos, este game tem um som incrível, com músicas variadas e efeitos sonoros de primeira. Batman Returns é demais. Não perca tempo: vá atrás deste game ONTEM. Você vai pirar!!!

## FASE 5 - TO THE BATMOBILE



**Animal!** Os veículos vêm com tudo pra cima de você. Desvie sempre



Vários itens pintam na tela durante esta fase. Pegue todos que puder



Acabe com o furgão. O pinguim está lá dentro. Lembra do filme?

## FASE 6 - CIRCUS TRAIN



Não entre na do scroll. Pule as barras para não ser esmagado



O quê? Um índio aparece do nada. Acabe com ele, cara-pálida!



Chefão sacana. Vá pra cima e jogue-o no chão bem rapidinho

## FASE 7 - THE PENGUIN'S LAIR



O subchefe é duplo e tem espadas nas mãos. Acabe com eles

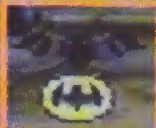


Não dê bola pro tamanho. Mande chumbo grosso na cabeça da ave



É agora! Use bombas e bal-rangues para se livrar do Pinguim...

ITEMS



VALE PONTOS



BOMBA ANIMAL



CARREGADOR DE ENERGIA

O JOYSTICK É CONFIGURÁVEL.  
A MELHOR OPÇÃO É A NÚMERO 1!

BATMAN RETURNS / Konami			
Ação		1 jogador	
8 Mega		Cartucho japonês	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Faça muitos pontos.  
A cada 50 mil você ganha uma vida

## OLPES DO MORCEGO



Bal-rangue



Voadora com gancho



Jogada na parede



Jogada no chão



Racha crânio



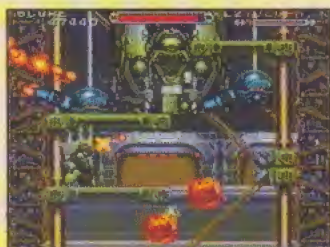
Bomba animal (limitada)





### Canhões e robôs

É tiro pra todo lado! Você tem que debulhar robôs e canhões o jogo todo. Na primeira fase, o desafio é a maior boiada. Mas no segundo estágio a coisa melhora. Você começa voando no espaço sideral, desviando-se de asteróides gigantes e metralhando vespas mecânicas.



Primeiro chefe - Fique atirando na fôrnalha sem parar e tome cuidado com os canhões

### Na plataforma inimiga

Nesta fase, o pau come dentro e fora da nave-mãe inimiga. Detone tudo que está por fora da nave e acumule o maior número de itens possível. Dentro dos corredores, atire em ziguezague. Arrase o chefe da plataforma atirando muito. Pra finalizar, detone todas as fôrnalhas.



Neste trecho de circunferências, vá por cima para achar mais itens

### Em terra firme

Você entra num tiroteio animal contra os robôs, em plena atmosfera terrestre. Mande balas até aparecer uma nave no céu. Não tenha medo: ela veio para levar você ao solo do planeta. E a missão continua num verdadeiro campo de batalhas: aparece uma enxurrada de tanques e naves-torpedeiras



Em terra firme, o pentelhão é este robô que carrega uma metralha. Ele foge se você der uns pipocos nele



Segundo chefe - Fique sobre o merrinho, atirando no rosto do robô

CYBERNATOR / Konami			
Ação	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Cybernator é um game de arrearpiar. Traz muita ação num ambiente espacial bem-simulado. Trata-se de mais uma pérola da softhouse Konami. Visualmente, Cybernator é uma piração: telas chapadas de cores, tiros, explosões, naves e cenários espaciais.

A história é bem interessante. Num futuro distante, nosso planeta sofre com a escassez de petróleo. Só restou uma reserva no oceano Pacífico que uma poderosa organização de robôs está a fim de pagar. Você comanda um gigantesco robô e deve acabar com a festa dessa gangue robótica para salvar o combustível.

### ITENS

Eles estão dentro das caixas que você encontra quando detona canhões e inimigos

- P - aumenta o poder das armas
- H - aumenta energia
- W - vale uma nova arma

### ARMAS

Pegando os itens "W" você acumula estas armas:

- Vulcan - metralhadora
- Punch - é um soco muito poderoso
- Missile - míssil
- Laser - pra fazer picadinho dos robôs

### COMANDOS

- R - escudo
- B - pulo
- A - corrida
- Y - metralhadora
- B pressionado - voar
- X - troca arma





## EVO 46



Se você curte somente games tradicionais como Street Fighter 2 e Sonic, é bem provável que coloque Evo 46 na categoria "games esquisitos". Este jogo lembra muito o recente lançamento da Sega, Ecco, que apresentamos na edição passada. Só que com algumas diferenças: Evo 46 tem menos ação e recursos gráficos. Em compensação, seu desafio é animal.

O enredo de Evo 46 tem tudo para atrair quem curte RPG ou é bitolado em Biologia. E se o cara é daqueles que delira quando assiste aos documentários ecológicos da tevê educativa, então nem se fala! Numa fase pré-histórica, você começa o game como um peixinho e tem que comer pequenos seres vivos, como algas, águas-vivas e enguias elétricas. Com o acúmulo de pontos de evolução, sua criatura vai se desenvolvendo e, depois de um longo período de jogo, começa a tomar as formas de uma criatura que consegue conquistar o meio terrestre. Durante todo o game, a linda Mãe Terra (Gaia) aparece para comentar o seu desempenho.

Em resumo, Evo 46 simula o processo de evolução dos seres vivos no decorrer de bilhões de anos, sacou? Detalhe: como o game é todo em japonês, principalmente o menu, o suspense é maior, pois você nunca sabe que tipo de transformação vai acontecer com o seu bicho. Que tal tomar um susto e rachar o bico ao ver brotar patas e chifres num peixe? Dá pra imaginar?

### COMANDOS

Y - morde	L ou R - chama mapas
B - pula	Select - menu
X - engole	→, ← - corrida
A - dá coice	

### Fase aquática

No início você é um pequeno peixe roxo na imensidão do oceano e fica meio perdido. Afinal, o que fazer? Bem, só resta comer. Pape tudo que encontrar pelo caminho. Nada de sentir pena das criaturinhas aquáticas, pois a natureza é assim mesmo. É a lei da sobrevivência! Coma bastante para acumular energia (HP) e evolução (EVO P). Se a energia ficar zerada, você morre. Não se perca: chame o mapa da região onde você está, pressionando os botões R ou L. Com o mapa, pode-se descobrir onde há outros locais de comilança.

Nesta fase, é importante gastar mais pontos de evolução com a boca (para surgirem dentes), com a pele (para ficar mais resistente) e com o rabo e barbatanas (para facilitar os movimentos). Um dos estágios de evolução mais legais é aquele em que você se transforma em peixe-espada. Tente alcançar este nível.



Como todos os peixinhos amarelos deste local, mas tome cuidado com a erupção dos vulcões



Para encontrar esse enorme e nutritivo tubarão, suba um corredor vertical, siga pela direita e entre numa caverna

### ITENS

Embaixo d'água, você encontra pérolas de cores diferentes. Pegue-as sem hesitar.

Amarela e verde - dão informações. Mas como você não deve manjar bulhutas de japonês, eles servem como marcadores de tela.

Azul - vale 500 pontos de energia (HP)

Vermelha - traz evolução temporária para seu bichinho

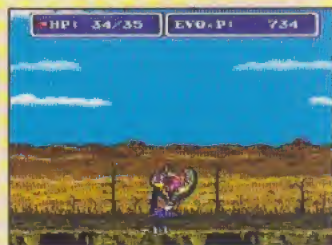
### Em terra firme

Após ter conseguido patas e pele impermeável, você já pode dar um rolê na superfície terrestre. Mas terá um trampo: vai ter que pular bastante, tanto para se esquivar dos atropelos dos outros animais quanto para abafê-los. E nesta altura do campeonato, você já deve estar com a aparência de um réptil bem esquisito.

Nesta fase, o cardápio é variado: baratas, mosquitos, caranguejos, plantas carnívoras e outras coisas apetitosas. Continue rangando e zanzando. Seu objetivo é evoluir até transformar-se num ser humano, o que é difícil paca. Mas não faça como algumas pessoas que existem por aí, que destroem tudo o que a natureza levou milhares de séculos para construir, OK?



Esse local é um fast food pré-histórico: as baratas são em grande número e facilímas de serem papadas



Para abater suas vítimas e depois devorá-las, pule em clima primeiro. Mas cuidado pra não tomar um capote!



Para não se perder no continente onde você foi parar, utilize o mapa, pressionando os botões R ou L



# SUPER F-1 HERO

Dentro da diversidade dos jogos de corrida, Super F-1 Hero pinta como um ancestral dos games no estilo Super Monaco GP. O game simula um campeonato mundial de Fórmula 1, com paradas no box, pôdio, dezesseis autódromos diferentes e outras características do circo da F-1. A única forçada de barra fica por conta da Varie Corporation, que colocou o piloto japonês Satoru Nakajima como a estrela do game. Nas pistas de verdade, o cara só se arrepende...

## Test run

Antes de meter as caras no campeonato mundial, em vez de escolher Grand Prix no menu de abertura do jogo, selecione Test Run. Fazendo isso, você pode equipar seu carro (Setting), escolher um dos circuitos, treinar livremente sobre todos os trajetos ou até participar de uma corrida. Na hora de escolher o câmbio, não pense duas vezes e prefira o modelo manual. O câmbio automático é roubada, pois além da mudança de marcha ser inadequada, acontecem absurdos do tipo bater o carro em sexta marcha e ele tentar sair ainda em sexta! E você ainda pode escolher de 1 a 5 Continues.

## Dicas de pilotagem

Pra encarar os circuitos e ter um bom desempenho, corra nos trechos mais claros da pista e não feche muito nas curvas. Assim, você terá um melhor controle de sua máquina. E para completar suas manobras, basta dar leves toques no Direcional. Cuidado para não bater os pneus nos acostamentos, senão seu carro estoura ou capota. Observe sempre o marcador vermelho do painel: pare no box se ele estiver muito cheio.



Não execute uma chicane (duas curvas seguidas) de uma forma muito aberta, senão você vai acabar na grama.



## Equipando sua caranga

Este é um detalhe superinteressante de Super F-1 Hero: a lista de peças e acessórios é bastante vasta e detalhada. Basta dar Setting e usar o menu. Detalhe: clicando o item Type, o próprio game monta seu carro. Só que a escolha das peças é aleatória.

ANTES DE CORRER, MONTE SUA MÁQUINA. ESCOLHA PNEUS, SUSPENSÃO, AEROFÓLIO DIANTEIRO E TRASEIRO, FREIOS, DISCOS DOS FREIOS, MOTOR, LATARIA, CARTER E EMBREAGEM



MOTOR V12 HIGH, SUSPENSÃO E FREIOS HARD SÃO BOAS PEDIDAS

## Turbo

Você tem direito a três turbos por prova. Acionando o turbo, você aumenta a velocidade de seu carro bruscamente, chegando a 900 quilômetros por hora. Forçado, não?

São 16 circuitos: ★ África do Sul, ★ México, ★ Brasil, ★ Espanha, ★ San Marino, ★ Mônaco, ★ Canadá, ★ França, ★ Inglaterra, ★ Alemanha, ★ Hungria, ★ Bélgica, ★ Itália, ★ Portugal, ★ Japão, ★ Austrália

## COMANDOS

O game oferece 5 configurações. Esta é a que recomendamos:

A	turbina
B	acelera
L	reduz a marcha
R	aumenta a marcha
Y	freia
X	regula o painel
L duas vezes	engata ré



# WORLD STARS

É mais: um game sobre campeonato mundial de boxe, o polêmico esporte que rende milhões de dólares e estoura muitos neurônios. Mas este World Stars é a melhor versão de boxe já elaborada para o Super NES até o momento. São nove lutadores diferentes, mas se você for jogar sozinho, só poderá lutar com J. Yabuki, um simpático boxer, e terá que enfrentar os outros oito em sequência. Para dois jogadores, você pode escolher todos os lutadores. Vista as luvas e pressione start.

## OS PONTOS FRACOS

Cada round demora três minutos. Saiba como derrubar seus adversários. Aqui, eles estão listados na ordem em que aparecem.

S. Inagaki	socos na cara
V. Kanagushi	socos na cara também
T. Rikiishi	acerte o estômago
T. Ozaki	também o estômago
C. Ribera	soque o queixo
R. Kin	o queixo novamente
Harimao	no estômago
H. Mendoza	bombardeio de ganchos

## GOLPES

Jab - A
Direito - A + →
Soco no estômago - A + ↓
Gancho - A + ←



Yabuki faz Ribera ver estrelinhas com um uppercut - A + ↑



Golpe de luz poderoso: A e B + Direcional para o lado do adversário. J. Yabuki não consegue desferir este golpe





**OS CONTINUES SÃO INFINITOS E VOCÊ SEMPRE RECOMEÇA O JOGO DO PONTO ONDE HAVIA MORRIDO**

Tire sua Super Scope 6 do fundo do armário. Pintou mais um game de pistola legal para seu Super NES: Bazooka Blitzkrieg. E, se sua mãe não chiar, dá até pra chamar toda a rapaziada para jogar com você, pois este game permite até 4 pessoas por partida. Ai, ninguém precisa ficar esperando muito tempo pra jogar.

O jogo é assim: você percorre com sua bazuka uma cidade chamada Vinicity, que foi invadida por uma misteriosa legião de robôs. Sua missão é eliminar todos esses robôs e seus chefes, OK? Então, boa portaria.

## Treino de fases

Você pode selecionar o modo de jogo, Blitzkrieg ou Boot Camp. No primeiro, você joga de verdade, passando progressivamente por estágios e acumulando pontos. No segundo modo você pode treinar qualquer uma das cinco fases do game a sua escolha.

### COMANDOS

**FIRE** - metralhadora

**CURSOR** - mira e ao segundo toque, bomba

**TURBO** - tiro constante

### ITENS

Atire em caixinhas e latões para pegar os itens. Mas não atire na caveira.

**S** - escudo temporário

**L** - vale uma vida

**M** - carrega marcador de mísseis

**B** - bomba

**CAVEIRA** - você perde sua vida

### DIFICULDADE

Escolha um dos três níveis:

**NOVICE** - o mais fácil, só vai até a Fase 3

**PRO** - corresponde ao nível normal

**EXPERT** - é o mais difícil

## Fase 1 - Cidade

Você está num ponto de Vinicity repleto de edifícios. Atire em tudo: janelas, latínhas, latões e, principalmente, robôs. Para quem já tem algum tempinho de contato com este game, esta fase é refresco.

*Não marque louca. Assim que avistar um robô na sua cara, detone a cabeça com tudo*



## Fase 2 - Nave

Você percorre uma ponte no maior pau e tem que mandar chumbo em helicópteros e robôs sobre motos flutuadoras. Colete bastante itens.

*Tome muito cuidado com estes caras de moto. Eles tiram muita energia*



## Fase 3 - Fábrica

Agora, você está numa usina nuclear. Faça robôs, motos e helicópteros virarem pó. Ah! Esta fase está cheia de latões com itens. Aproveite, mas cuidado com as caveirinhas.

*Três inimigos de uma vez! Metralhe-os sem dó. Atire antes para não se tornar um alvo fácil*



## BATTLE CLASH

**Desafio animal** - que tal deixar este ótimo game de tiro para a Super Scope 6 ainda mais difícil? Se você curte um bom desafio, anote aí: na tela de apresentação, aperte **←** e **Select** ao mesmo tempo. Quando a tela ficar escura e o "Adjust Aim" (ajustar a mira) aparecer, comece a jogar normalmente. O desafio ficará pra lá de animal. Pedreira pura!

## SUPER ADVENTURE ISLAND

**Seleção de fases** - você anda tendo problemas com este game? Pois bem, seus problemas terminaram. Descolamos uma seleção de fases espertíssima para Super Adventure Island. Espere a segunda tela de apresenta-

ção, segure **L**, **→**, **X** e aperte **Start**. Como num passe de mágica, agora você pode escolher qualquer ilha do game. Boa sorte contra o maligno Witch Doctor! Não vacile: o truque só funciona quando feito na segunda tela de apresentação, OK?

## PRINCE OF PERSIA

**Password para a fase 20** - que tal um código esperto para ir direto para a última fase do game com quatro potes de energia? É fácil: vá até a opção password e digite **V6BB!+B**. Esta manha só funciona com cartucho americano. Se você tem o cartucho japonês, dê uma olhadinha na edição 19 para descolar as melhores passwords para este clássico.



**DEM AÍ A GRANDE CHANCE  
DE VOCÊ MOSTRAR QUE É  
THE BEST!**

**2º CAMPEONATO  
BRASILEIRO  
NESCAU  
DE GAMES**

**PARTICIPE!**



# OS CAMPEÕES DE 92

## GALERIA DA FAMA

Estas são as feras que faturaram no Campeonato Brasileiro de Games do ano passado. Eles mandaram suas fotos, foram classificados e detonaram nas finais realizadas em maio de 92. Entre nessa parada este ano e encontre com eles, quem sabe, num racha emocionante!



1º



2º

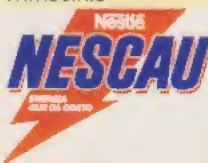


3º

REALIZAÇÃO

**REVISTA**  
**AÇÃO**  
**GAMES**

PATROCÍNIO



  
EDITORA  
AZUL



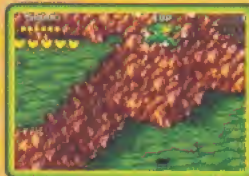
Os sapos voltaram! Depois de infernizarem no Nintendo 8 bits, Battletoads chega em dose tripla: para Mega, SNES e Arcades. A versão para Mega saiu nos States no final de fevereiro. A história é a mesma de sempre: os toads estão escutando a Princesa Angélica para os braços de seu pai. Mas a maligna Dama da Noite (Dark Queen) seqüestra a princesa e também Pimple, apaixonado pela herdeira do trono. Sua missão, para variar um pouco, é resgatar o casal das garras da Dama da Noite. Original, não?

E por falar em originalidade, esta versão de Battletoads para Mega é MUITO parecida com a ótima versão original para Nintendinho. A decepção é grande. Afinal, daria para fazer gráficos muito mais detalhados para o jogo dos sapos para um console de 16 bits. A música, por outro lado, ficou muito mais legal. O desafio continua animal, avassalador. Na verdade é um pouco mais fácil que a versão para Nintendo, o que não ajuda muito...

Battletoads é um game de muita ação, com direito a pancadaria, golpes especiais, scrolls horizontais e verticais e cenários variados. Se você curte um desafio, não poderia existir um jogo melhor. Ah, mais uma coisa legal: existe a opção para dois jogadores. Ou seja: diversão em dose dupla. Battletoads pode não ser a oitava maravilha do planeta, mas garante risadas e muitas noites sem dormir. Curtiu? Então veja o que esperar do game.



## FASE 1



Orienta-se pela sombra para pegar a vida. Pule no lugar certo



Acabe com o chefe jogando pedras bem em cima dele. Sem pena...

## GOLPES



- 1 - pendulo
- 2 - enterrada no chão
- 3 - chutão sem sapato
- 4 - chutão com sapato
- 5 - mãozona
- 6 - chitrada
- 7 - gancho

## FASE 2



Acerte os urubus oito vezes para ganhar uma vida. Elas serão úteis!!!

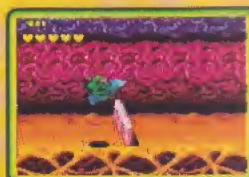


Destrua o robô com o pêndulo. Um acerto é suficiente para destruí-lo

## FASE 3



Acerta os insetos e corra atrás de life. Energia é sempre bem-vinda, não?



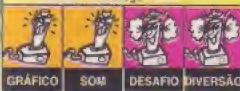
UAU! Pedreira: você nesta nave meio jet ski. Pule as barreiras com tudo



BATTLETOADS/Tradewest

Ação 1 ou 2 jogadores

4 Mega



MAIS UMA MOLEZA. ESTA É MAIS FÁCIL AINDA. E LEVA DIRETO PARA A FASE 8. SAQUE SÓ:

WARP ZONE



Veja que legal: não dá para pular os troncos e você não pode bater em nada



O subchefe é um ratão. Encoste-o no canto e desça o cacete rapidinho



...para a direita e encontre mais uma warpzone. Legal, né?

Sobe na primeira cobra rapidinho e, lá em cima, pula com tudo...



FASE 5



O ventilador dificulta ainda mais a sua missão. Isso sem falar no gás...



O chefe atira direito. Acerte-o como puder e fuja de seus ataques

## MODO 2 PLAYERS

Encare uma partida a dois. O game não fica mais fácil, mas a diversão aumenta. E mais: um pode dar porrada no outro. Sacanagem em alto estilo!



Acerte o seu companheiro-inimigo para a pancadaria ficar generalizada



O chefe com dois jogadores. Um verde e outro amarelo. Bem brasileiro

FASE 8



Esta fase é quase impossível. Comece pegando o helicóptero



Fuja das engrenagens: elas vão com tudo para cima de você. Delono total!

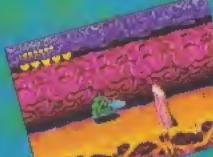
FASE 9

WARP ZONE

UMA WARP ZONE ESPERTA FAZ COM QUE VOCÊ VÁ DA FASE 3 PARA A FASE 5. VEJA COMO FAZER:



Marque a tela quatro vezes nesta barreira. Logo em seguida...



...conte dez colunas e entra com tudo na décima. Pronto!



...você entrou na warp zone e economizou duas fases difíceis





**USE MÍSSEIS EM ALVOS DISTANTES. NOS INIMIGOS MAIS PRÓXIMOS, A METRALHADORA RESOLVE**

## Armamentos

Entre as missões, você tem a oportunidade de equipar seu caça com mísseis diversos. Os da categoria ar-ar, extremamente rápidos, são indicados para batalhas contra outros caças. Os ar-terra, de maior potência explosiva, devem ser usados nos bombardeiros a alvos terrestres ou marítimos. Você não precisa preocupar-se em selecionar os mísseis indicados para cada missão: o próprio jogo encarega-se disso, automaticamente.



*Quando um inimigo solta um míssil bem na sua frente, trave o alvo nele, dispare e sala em parafuso para o lado*



*Use o after burner para alcançar inimigos que passam muito rápido na sua frente*



*Para pousar no porta-aviões, siga a orientação da seta. Quando ela não aparecer mais, mantenha o curso reto e você descerá na boa*



É curioso. O Mega Drive foi o último sistema da Sega a receber sua versão deste jogo, tão conhecido nos arcades, Master e Game Gear. Mas a espera valeu a pena. G-LOC Air Battle é um game rápido, movimentado, destes que a gente precisa ter olhos até nas costas para jogar. Ele tem o mesmo estilo de After Burner 1 e 2, mas é mais completo. Está dividido em missões, envolve compra de armamentos e operações de pouso. Suas vidas são ilimitadas. O que importa é destruir a quantidade de aviões pedida em cada fase dentro do limite de tempo. Se você não zerar seu objetivo ou estourar o tempo, terá que fazer tudo de novo.



*Entre uma e outra missão, o jogo mostra o território a ser atacado. Existem alvos aéreos, terrestres e marítimos*

## Pilotando

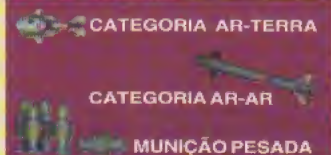
Pilotar seu caça supersônico é bastante simples. Ele decola sozinho e mantém velocidade constante durante o voo. Basta fazer manobras com o Direcional e acionar o after burner para obter velocidade extra. Nas missões em que sua visão é de dentro da cabine do avião, você tem dois tipos de mira. A quadrada indica o alcance dos tiros de metralhadora, enquanto a redondinha trava os alvos para o disparo de mísseis teleguiados. Já nas missões em que você vê seu avião por trás, apenas a mira para mísseis aparece.



*Quando a mira redonda fica vermelha e seu companheiro diz: "Fire!", atire. E deixe o míssil seguir o alvo, pois ele é teleguiado*

**CARREGUE SEMPRE O SEU CAÇA COM MUNIÇÃO AÉREA E TERRESTRE. ASSIM VOCÊ GARANTE A EFICIÊNCIA DOS ATAQUES NAS DIVERSAS MISSÕES**

## MÍSSEIS





PAPERBOY 2/Tengen			
Ação		1 a 2 jogadores	
8 Mega			
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO



## Fases de bônus

Ao fim de cada tentativa de entrega, você tem que percorrer uma pista de bicicross. O negócio é engordar o placar. Cuidado com as rampas.



Acerta o maior número de alvos que você puder, atirando bastante para os dois lados

## VIDEOCASSETADAS

Maldade ou não, a melhor característica de Paperboy 2 são os capotes. É tombo pra todo lado. Veja esta lista com alguns dos pobres diabos que você vai derrubar.



**Garçon** - Este lombo é demais! O cara cai com bandeja e tudo em cima dos fregueses

**TOPLESS** - Acerte a gatinha que está pegando uma cor totalmente à vontade.

**CADEIRA DE BALANÇO** - Derrube o casal de velhinhos.

**BULDOGUE** - Acerte o cachorrão e pegue os jornais.

**LIXEIRO** - Jogue um jornal bem na testa do apanhador de lixo. O capote é lindo!

**LIMUSINE** - Vingue-se da elite e quebre os vidros do carrão. Demais!

**MENINA PULANDO CORDA** - Que bonitinho! Mas e daí? Arremesse um jornal na menininha e ela cairá sentada.

**TIO SAM** - Um gringo dando sopa de monociclo? Acerte-o e ganhe muitos pontos.

**ESPANTALHO** - Esqueça o mágico de Oz. Este espantalho não é nada bonzinho.

**FANTASMA** - Este cara é perigoso! Tente atingi-lo ou passe a milhão pelo cemitério.

**LEITÃO** - O porquinho está espetado. Acerte-o e tome cuidado: ele corre atrás de você.

**LADRÃO** - Derrube-o e melhore a sua reputação.

Se você gostou da primeira versão de Paper Boy, corra até a locadora mais próxima para pegar esta segunda. Ela é muito mais caprichada, o desafio é maior e além de tudo é bem mais engraçada.

Comandando um garoto ou uma garota numa bike, você deve "entregar" jornais nas casas da cidade, jogando-os nos tapetes e nas caixas de correio. Mas você acaba quebrando vidraças e acertando velhinhos, garçons, cachorros e pedestres. Os tombos e os escorregões são inevitáveis além dos atropelamentos. Um verdadeiro show de videocassetadas, com a vantagem de você rachar o bico dos tombos desses personagens de mentirinha.

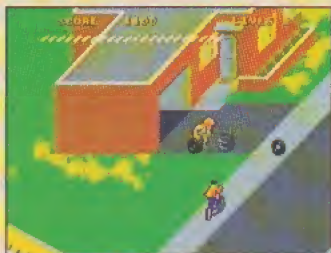
## Boa pontaria

Você percorre uma bela e extensa avenida, repleta de casas e pontos comerciais e dispõe de várias tentativas para entregar jornais para todos os assinantes do pedaço e completar as fases. Escolha os trajetos easy (o mais fácil) ou medium (pra quem ainda está pegando as manhas) ou hard (cheio de obstáculos e de mansões). Se quiser poupar tempo, escolha a menina, que é mais ágil que o menino.

Pontaria é habilidades são indispensáveis neste game. Acerte tudo que encontrar pelo caminho, principalmente as coisas que se movem. Tudo vale pontos. Para recarregar sua mochila com jornais, pegue todos os pacotes que pintarem no trajeto. Procure pedalar mais pelas calçadas, que são mais seguras. E tome cuidado com hidrantes, pneus e outros objetos perigosos que estão no meio do caminho. Nunca fique marcando no meio do asfalto, pois você corre o risco de ser atropelado pelos automóveis que passam a milhão. Outro detalhe: ao passar por casas com tapetes vermelhos, tome cuidado para não arrebentar as vidraças, pois o dono da casa pode ficar irado e só aceitará sua entrega na próxima rodada.



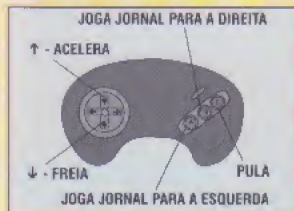
Jogue os jornais nos tapetes vermelhos e nas caixas de correio das casas. Mas tome cuidado com as vidraças



Quem esse cara pensa que é? Jogando pneus no meio da rua? Acerte-o com um jornal e passe numa boa



Salve o bebê no carrinho, acertando-o com um jornal





# O Mundo Disney De Avião.



**Tale Spin para Mega Drive. Estes são Kit e Baloo, dois ursos atrapalhados e brincalhões que fazem o maior sucesso na TV americana. Em Tale Spin você pode ser Kit, Baloo ou os dois, jogando com um amigo. Dê a volta ao mundo em 10 fases cheias de aventura por terra, mar e até mesmo ar, no seu fantástico avião. Mas cuidado: atrás de cada nuvem há um Pirata Aéreo!**

Disney

SEGA

MEGA DRIVE



# Ou Num Pé-De-Feijão.



**Land Of Illusion para Master System, estrelando Mickey Mouse. Mickey, Minnie, Donald, Margarida, Pateta, Horácio... parece que toda a Disney está querendo brincar com você em Land of Illusion. São 4 Mega de pura aventura, com 14 fases e gráficos tão coloridos que parecem até desenho animado. Suba com Mickey no Pé-de-feijão Mágico e acabe com o terrível Gigante em seu próprio Castelo.**

TEC TOY

Master System®

**TEC TOY**



ROAD AVENGER  
Renovation

Corrida	Sega CD			1 jogador
				
GRÁFICO	BOM	DESAFIO	DIVERSÃO	



UAU! É o mínimo que se pode dizer deste superlançamento da Renovation para Sega CD. Um game de corrida com clima de Speed Racer, aquele desenhado animado dos anos 70. Os gráficos são muito legais, a velocidade é alucinante e a diversão, verdadeiramente animal. Road Avenger é um game à altura do CD-ROM da Sega. E, como todo console de verdade, precisa de um bom game de corrida, não poderia ter vindo em melhor hora.

Sua noiva foi cruelmente assassinada e você quer vingança. Custe o que custar. Para tanto, você deve percorrer nove fases cheias de obstáculos para encontrar a assassina de sua amada. A última etapa do game, aliás, marca o confronto entre a mulher assassina e você. Ao vencê-la, carro contra carro, você acaba o jogo.

Se você se amarra em games de alta velocidade, gráficos chocantes e desafio da hora, corra atrás deste Road Avenger. E faça de tudo para vingar a morte de sua amada. Tudo no espírito de desenho animado. Afinal, quem nunca sonhou em ser Speed Racer? Chegou a sua chance!!!

### Dois níveis de dificuldade

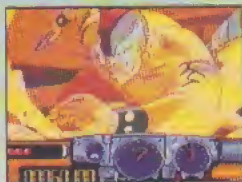
Você pode jogar Road Avenger em dois níveis de dificuldade: normal e hard. A grande diferença entre eles é que, enquanto no normal a máquina "avisa" o que você deve fazer a cada segundo, no hard você não tem ajuda. Pode não parecer muito, mas isto significa que é quase impossível terminar o game no hard sem ter detonado no normal. Mais uma grande sacada de Road Avenger.



Comandos como brake, turbo e setas de direção aparecem na tela no nível normal. No hard não rola nada



Nada como infemizar a vida das pessoas. Saque como a moçada na praia fica assustada com a situação



Este cara quer o seu sangue. Não dê moleza para ele. Esta ponte está repleta de inimigos como o da foto



Pobres galinhas. Você passa no meio do galinheiro, depenando as pobres aves. Quanta maldade, Avenger!



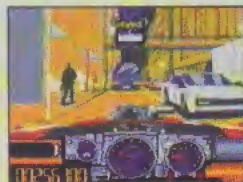
Fogo cruzado na parada! Desvie dos constantes tiros de metralhadora para chegar ao confronto final



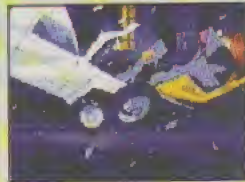
Dê um look no tamanho da encrenca. Adivinha em que direção esta pedra está indo? Salve-se como puder!



Demais! Um túnel que passa por baixo da cidade. Já pensou que legal seria se livrar dos congestionamentos?



Ruas da cidade e breu total! Decore a sequência de turbo e freio para conseguir passar por esta pedreira



Chegou a hora da verdade. Carro contra carro. O vencedor sobrevive e o perdedor... bem, um abraço!



Muitas sacanagens acontecem neste game. Passe com tudo pela rampa e veja os carros se ferrando legal



Pise fundo. Estas três ceifeiras têm apenas um alvo: você. Cuidado, porque elas são boas de mira.



Você finalmente alcançou a assassina. Troque de carro e vá atrás dela. Pegue a caminhonete



Eis o triste fim da assassina. O mesmo destino funesto da sua noiva. OK, você já se vingou. Agora descanse



# ELETRIC ALESTE

"Uau!", "meu Deus", "que loucura", "mais um game em CD!". Não, não é bem por aí. Eletric Aleste é um jogo, sem dúvida. Só que o 80 Mega que a Softhouse Compile afirma ter gasto poderiam ter sido melhor aproveitados, principalmente no que diz respeito aos gráficos. Fora isso, reafirmamos: o jogo é animal! Tem uns chefões muito cabulosos, fases bem-varia-das e difíceis, itens e tiros que arrebatam.

A saga Aleste nasceu no MSX, pintou para o Super NES e veio agora para o Mega CD-ROM. O conteúdo é o mesmo: você comanda um robô voador que deve eliminar um exército de diversas criaturas automatizadas e seus chefes, passando por florestas, vilarejos, cavernas e ferrovias. Mas se a mancada deste game foi ter adotado gráficos idênticos aos dos sistemas atrasadinhos, quanto ao som, Eletric Aleste debulha. No meio dos estrondosos tiros, rola uma trilha sonora tecno-dance pra lá de sacolejante e com alta definição digital. Deixe o volume no talo!

## Mandar chumbo

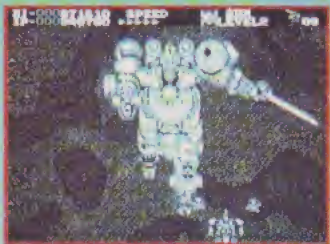
Não há muito segredo neste game: o negócio é baleiar e detonar tudo que aparecer pelo caminho. As maiores dificuldades estão nos chefes. Aprenda a arrasar alguns deles.

A CADA CEM MIL PONTOS, VOCÊ GANHA UMA VIDA ★ JOQUE NO 5º NÍVEL DE VELOCIDADE

## COMANDOS

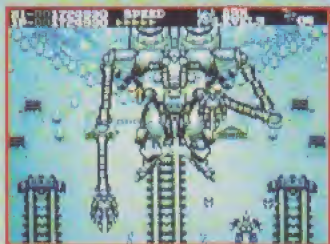
A	escudos frontais
B	tiro
C	velocidade (8 níveis)

**CHEFE DO VILAREJO** - Este robô é moleza. Atire sem parar e fique desviando dos seus tirinhos.



*Chefe da floresta - tome cuidado com os pés, os jatos de fogo e a espada do robô gigante*

**CHEFE DO TREM** - Outro robô grandalhão. Destrua primeiro os braços, depois os dois canhões das costas e o laser da boca.



*Cuidado com o chefe do trem, pois dois torpedos vão pra cima de você após a morte do robô*

## ELETRIC ALESTE / Compile

Apelo	1 jogador
80 Mega	CD Japonês
GRÁFICO	SOM
DESAFIO	DIVERSÃO

**CHEFE DA CAVERNA** - Ele ataca com bolas de luz, mas anuncia antes. Fique no lado oposto ao das rajadas luminosas.



*Chefe da nave - ele atira bumerangues, mísseis, e solta raios da barriga, dos braços e cabeça*

## ITENS

Pegue-os em pleno vôo. Cada um deles pode acumular até três níveis de energia.

### BOLA AMARELA

cria um escudo rotativo que destrói os tiros inimigos

### BOLA MARROM

para jogar bombas

### BOLA VERDE

para atirar estrelinhas de longo alcance

### BOLA AZUL

raio laser que varre a tela

### CÁPSULA

aumenta poder de tiro

## AFTER BURNER 3

Você é o piloto de um jato de caça F-14 Tom Cat e tem que encarar algumas missões de ataque barulhosas, como todo simulador que se presta. O legal mesmo neste game em CD é o som e a apresentação, em que são explicados os mínimos detalhes de seu avião e pintam imagens de vôo delirantes. De resto, digamos que After Burner 3 é... passável. Uma pena. Os gráficos decepcionam e o jogo parece monótono, principalmente para quem não curte simuladores. Mas por utilizar a tecnologia digital, After Burner 3 não perde para muitos games do mesmo estilo. Vale a pena conferir.

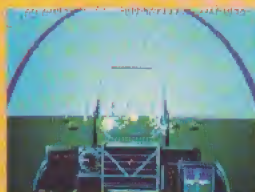
### AFTER BURNER 3 / CRI

Simulador CD Japonês 1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

DE UMA FASE PARA A OUTRA,  
O CÉU MUDA DE COR

## DICAS DE PILOTAGEM



*Para detonar torres, diminua a velocidade e a altura e fique atirando*



*Cuidado com capas inimigas, pois eles podem atacar por trás*



*Nas horas de perigo, utilize o turbo After Burner para escapar*

## COMANDOS

A - diminuir a velocidade

B - atirar mísseis

C - ativar o After Burner

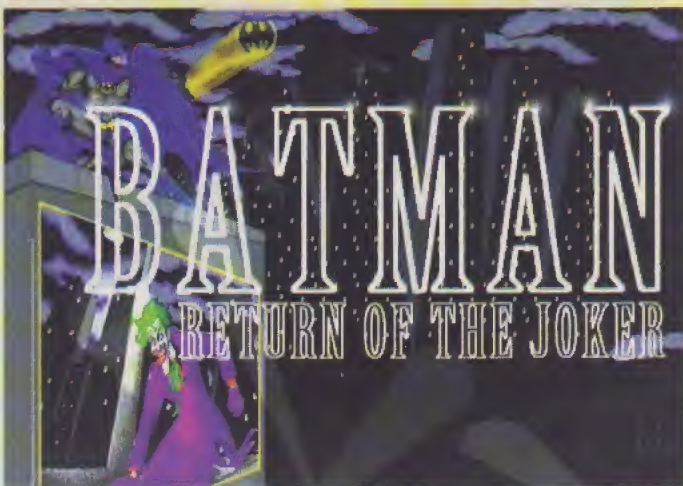
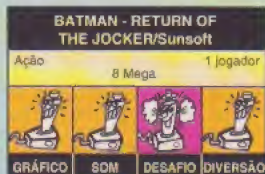
↓ - subir

↑ - descer



De todos os super-heróis, Batman é o que está passando por melhor fase e prestígio. O cara tem mais de 50 anos e ainda vende pra caramba. Gibis, camisetas, brinquedos, filmes e games, é claro. Só a Sega fez dois lançamentos em menos de seis meses: o badalado Batman Returns, lançado em sintonia com o cinema, e Batman - Return of the Joker, que remete ao mundo dos quadrinhos do homem-morcego. Os dois jogos são bem legais.

Em Batman - Return of the Joker, o eterno vilão Coringa volta a ativa para infernizar Gotham City. Você é Batman e deve lutar e trocar balas com os capangas do vilão engraçadinho. A ação rola em porões, labirintos, topos de edifícios e outros locais bastante perigosos. Os gráficos convencem, mas o som não: as músicas alegrias não combinam com os climas sombrios de algumas fases, principalmente quando pintam combates. Mas o que mais atrai neste game é a sua dificuldade. Haja habilidade e atenção! Damos de lambuja um roteiro até a fase 6. O resto é com você.

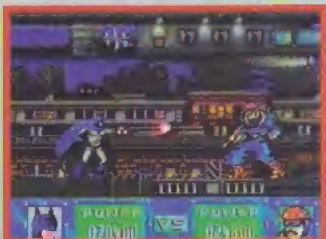


## COMANDOS

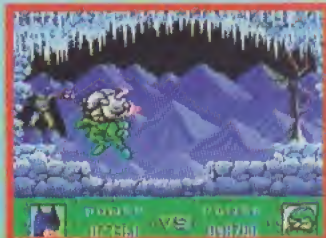
<b>A</b>	tiro
<b>A POR MAIS DE 2 SEGUNDOS</b>	tiro especial
<b>B</b>	pulo
<b>B + C</b>	voadora
<b>C</b>	chute
<b>C + DIRECIONAL PARA O LADO</b>	rasteira
<b>INIMIGO C + C</b>	pulo com chute

## Fase 1

Você começa o game no topo de edifícios. Cuidado para não tomar um capote! Detone os caixotes, pois existem itens dentro deles. Use os blocos flutuantes como meio de escalar a torre. Quando aparecer o dirigível, tome cuidado com as bombas que saem das três janelas da aeronave. Fique atento para não cair dos prédios e não ser engolido pela tela.



Para acabar com o avião, fique atirando do canto esquerdo da tela e tome cuidado com as máquinas com hélices.



Fique esperando este chefe no degrau mais alto atirando sem parar. Quando ele pousar no degrau de baixo, pule por cima dele e vá para o outro lado da tela.

## ITENS

Estourando caixotes, latões e outros objetos você encontra caixinhas com letras. Cada letra corresponde a um tipo de tiro. Se você mantém o botão A pressionado por mais de 2 segundos, o tiro muda para especial.

**C**  
**S**  
**B**  
**N**

TIRO NORMAL	TIRO ESPECIAL
TIRO BUMERANGUE	
TIRO ESTRELINHA	
BUMERANGUE TELEGUIADO	
TIRO EM ZIGUEZAGUE	



## Fase 2

Agora, dentro de uma fábrica, Batman deve infernizar a vida de seus inimigos ficando atento aos perigosos campos elétricos. Num trecho dessa fase, você vai voar por um corredor usando jatos propulsores. Nessa hora, use os tiros dos itens "N" ou "S".



*Na hora de utilizar esta plataforma-trezninho, cuidado com a descida, pois ela é fatal!*

## Fase 3

Esta fase começa na neve, repleta de penhascos mortais. No meio desse frio todo, pinta um monge pentelhoço que ataca você com tufoes fulminantes. Depois você vai parar numa caverna, onde é melhor atirar usando o item "S", que solta estrelinhas. Ah! Tome cuidado com o teto, pois as rochas mais escuras podem cair na sua cabeça. Para passar pelas pontas que sobem e descem, dê um pulo bem pequeno.



*Teto pontiagudo! Lava embaixo! Não se desespere, abaixe-se antes do primeiro buraco e pule com cuidado.*

## Fase 4

Comece essa fase em cima de vagões de minérios a mil por hora. Fique esperto com os montinhos verdes: são inimigos camuflados. Depois, você chega a uma usina cheia de plataformas e latões com itens. Um dos maiores desafios dessa fase é ficar vivo sobre o elevador. Pula do topo da tela uns barbudinhos com metralhadora que não dão tempo nem pra você respirar. E os helicópteros soltam uma chuva de bombinhas.



*O chefe está no teto. Não o deixe recarregar o marcador vermelho. Fique agachado atacando-o com os tiros do item "N".*

## Fase 5

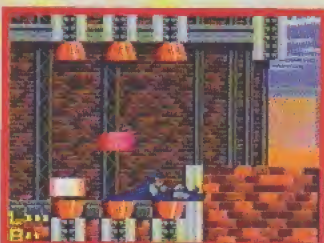
Nos esgotos de Gotham City é importante não se deixar levar pelas correntes d'água. Fique longe daqueles pontinhos vermelhos que caem na água: são minas que explodem quando tocadas.



*Cuidado com estes mergulhadores, que saem repentinamente da água.*

## Fase 6

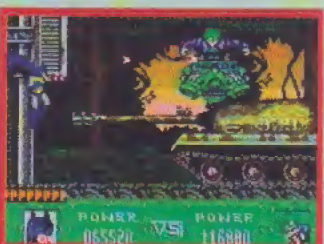
É um quartel-general cheio de esteiras. Os blocos de metal caem após você pisar neles. Cuidado! Chegando na floresta, siga o tanque atirando nele, mas seja ligeiro pois o chão fica caindo também.



*Ao chegar neste corredor com cones laranjas, atravesse-o a milhã.*



*Quando pintar este tanque, caminhe ao lado dele, desviando das bombas. É cuidado com o chão que vai caindo.*



*Olha aí o Coringa! E o cara é muito forte: 120.000 pontos de power! Atire nele e tome cuidado com as bombas.*

### ROAD RASH 2

**Supermáquina** - esta senha espertíssima foi enviada pelo leitor Marcos Alexandre M. Sandi, de Bauri, SP. Coloque 05OV 4G0G e você já começa com a segunda melhor moto turbo, a Banzai 7.11 N, um caixa de \$21.190 e no nível 4.

### LHX ATTACK CHOPPER

**Passwords** - problemas com este simulador? Então relaxe. Anote as principais passwords para as etapas Lybia, Central Europe e Vietnam.

**LYBIA**  
Majestic Twelve: XQAAFA  
Chess: CQAAIUC  
Flaming Arrow: CQAAJEE  
Plain Aria: CQIERDG

### CENTRAL EUROPE

Domino Mirror: CSIEIYE  
Hop Toad: CSIERLC  
Lobster Quadrille: CSIEBZA  
Flaming Arrow: CSIERGA  
**VIETNAM**  
Reindeer Flotilla: CQIEBRE  
Lava Lamp: CSIEZSA  
Binary Rainstorm: CSIEYKG  
Freedom Train: CSIEAZE





Não, você não está sonhando! Não se trata de nenhuma piadinha sem graça da AÇÃO GAMES. Nem do lançamento mais esperado do ano. *Street Fighter 3* é um game pirata. E dos mais descarados! Com um pequeno detalhe: apesar de tudo, é um dos melhores games de luta para Nintendo que já apareceram. Enlão, nem pense em reclamar. Nós não temos o costume de falar de games piratas. Mas desta vez achamos que valia a pena. Ainda mais porque várias cópias deste cartucho salado já invadiram locadoras no Brasil inteiro. Relaxe e entre no clima. FIGHT!!

Desde o estouro do arcade *Street Fighter 2* e de sua versão perfeita para Super NES, dezenas de versões piratas para outros consoles pipocaram nas locadoras. O Nintendo 8 bits foi o sistema mais "privilegiado". Além de três versões bem fraquinhas para o *Street Fighter 2* normal, surgiu este bom *Street Fighter 3* e uma piada de mau gosto chamada *Mario Fighter 3*. *SF 3* é, sem sombra de dúvidas, a melhor de todas. Veja porquê!

## Champion Edition

*Street Fighter 3* é legal porque mistura o *SF 2* original com detalhes da versão Champion Edition, aquela maravilha dos arcades onde dá para jogar com os chefes. Dos oito lutadores originais, apenas Zangief não dá o ar de sua graça. Vega, Sagat e Bison estão presentes no game. Só Balrog ficou de fora. No total, são nove lutadores para você detonar. Um arraso!

Os gráficos deste *Street Fighter 3* são

fracos e o som é indescritível de tão ruim. Mas os movimentos estão muito bons e a jogabilidade é alta, isto é, a resposta aos comandos é rápida. Tecnicamente o game é irregular. Mas a diversão é total. Principalmente para quem não tem um Super NES ou uma máquina de arcade no quarto. Se você curte pancadaria, vá atrás desta pirataria bem-feita. Só uma perguntinha fica no ar: porque a Capcom não lança uma versão decente de *SF 2* para Nintendo 8 bits? Respostas: para a redação.

## ★ SUPERDICA ★

Nosso piloto loio descolou uma manha animal para sacanear feio em *Street Fighter 3*. Logo no começo do round, coloque o Direcional para cima e aperte Start. A energia de seu adversário vai para o mínimo e basta você acertar um golpe qualquer para acabar com ele rapidinho. Sacanagem pouca é bobagem!!!

## OS MELHORES GOLPES DE CADA UM

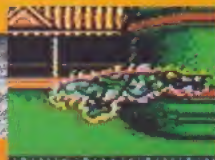
Acompanhe o que cada um dos nove lutadores é capaz de fazer. Selecionamos os três melhores golpes de Ken, Ryu, Chun-Li, Blanka, Guile, Dhalsim, Vega, Sagat e Bison para você. Divirta-se!



Bison



Tesoura: ← → + B



Torpedo: ← (2 segundos), → + A



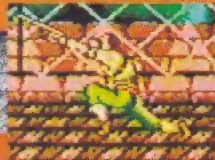
Pisada: ↓ (2 segundos), ↑ + B



Vega



Pulo do canto da tela com garra: ↓ (2 segundos), ↑ + A



Girada: ← (2 segundos), → + A



Pegada: aperte e segure A perto do adversário



Sagat



Uppercut: → ↓ → + A



Magia em cima: ↓ → + A



Magia em baixo: ↓ → + B

**FIQUE LIGADO! TODOS OS COMANDOS DESTA MATÉRIA FUNCIONAM BASTA INVERTER OS COMANDOS DO DIRECIONAL**

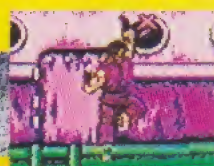




Magia: ↓, → + A



Giratória: →, ↓ + B



Dragon Punch: →, ↓, ↘ + A



Magia: ↓, → + A



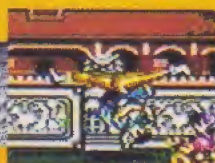
Giratória: →, ↓ + B



Dragon Punch: →, ↓, ↘ + A



Pisão na cabeça: ↑, ↓ + B



Cyclone Kick: ↑ (2 segundos), ↑ + B



Chute Rápido: B bem rápido



Choque: A bem rápido



Bolinha: ←, → + A



Mordida na cabeça: aperte e segure A bem perto do adversário



Sonic Boom: ← (2 segundos), → + A



Facão: ↓ (2 segundos), ↑ + B



Enterrada no chão: aperte e segure A bem perto do inimigo



Parasol com a cabeça: ↑, ↓ + A



Parasol com os pés: ↑, ↓ + B

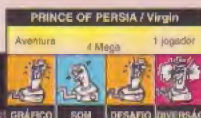


Magia de fogo: ↓, → + A

COM O LUTADOR À ESQUERDA DA TELA. SE VOCÊ ESTIVER NA DIREITA, DE DIREITA PARA ESQUERDA E DE ESQUERDA PARA DIREITA. SACOU?



**SEM NEURAS!  
ESTE JOGO TEM  
CONTINUES  
INFINITOS**



## Lutas

Em alguns lugares do palácio, você encontra guardas do castelo. Não se aproxima deles rapidamente, senão seu personagem não terá muito tempo para sacar a espada e poderá levar um golpe fatal.



Para detonar este esqueleto, aperte o Direcional para o lado dele e pressione o botão A para atacar. Para se defender, use o B.

## COMANDOS

A	Pular e comandar da espada
B	Andar devagar, defender-se em combates e se agarrar
↓	Pegar objetos

Adepto do Nintendinho: se você ainda não sabe, anda pintando uma enxurrada de lançamentos interessantes para o seu console de 8 bits. E Prince of Persia está incluído neste pacote, é claro, junto com Street Fighter 3, Mega Man 5 e outros. Prince of Persia ocupa a lista de preferidos de muita gente. Fez sucesso em PC, no Super NES, Mega CD e no Game Boy. Também não é pra menos: trata-se de um jogo. Um clássico! Na versão para 72 pinos, Prince of Persia mantém seu prestígio. Mas é bem mais lerdo. Mero detalhe.

A história do jogo é assim: o sultão da Pérsia saiu de férias pra dar um rolê pelo mundo e o vizir do reino resolveu assumir o trono e dominar tudo. Não se dando por satisfeito, o cara raptou a princesa e quer casar-se com ela na marra. E você nessa história? Você é um reles plebeu que teve um namoro com a nobre moça e, por causa disso, foi surrado e jogado na masmorra. Mas você conseguiu fugir do cárcere e agora deve salvar sua amada da morte dentro do prazo de 60 minutos. Que Alá esteja com você!

## Mil e uma armadilhas

Você deve percorrer o palácio do sultão com o máximo de cautela. Ladrilhos soltos, guilhotinas e lanças são mato neste game. Toda vez que você andar por um lugar desconhecido, pise com cuidado ou dê pequenos saltos no mesmo lugar para descobrir os ladrilhos soltos e evitar um capote fatal. Quanto às guilhotinas, que ocupam totalmente as passagens, chegue bem pertinho das lâminas e comece a passar no momento em que elas se abrem. Olho aberto! Você morre ao ser pego por qualquer uma das armadilhas.



Para não se espetar nas lanças que brotam do chão de repente, fique de olho onde há buracinhos e passe bem devagarzinho pelos espinhos.

## Portões

Para abrir os portões, procure os ladrilhos móveis que ficam por perto. Após pisar num ladrilho, corra para atravessar o portão, que se fecha depressinha.



Na fase 2, pule no ladrilho do outro lado do abismo para abrir a saída.

ITENS	POTE GRANDE	Aumenta o poder de seu life
	POTE PEQUENO	Pode aumentar ou diminuir sua energia. Cuidado!
	ESPADA	Arma obrigatória para enfrentar os inimigos. Encontre-a na Fase 1



Para atravessar este espelho, pegue uma boa distância, corra e pule.

**QUANDO PINTAR UM CARA IGUALZINHO A VOCÊ, BEBENDO A SUA POÇÃO, SAIBA QUE É A SUA ALMA! ELA SE SEPAROU DO CORPO QUANDO VOCÊ ATRAVESSOU O ESPELHO. E VAI TE PENTELHAR O JOGO TODO**

## PASSWORDS

Eis alguns códigos das fases iniciais de Prince of Persia. Mas tente jogar um pouco mais e não seja tão afobado!

Fase 2 - 28746636	Fase 6 - 87628435
Fase 3 - 74246020	Fase 7 - 33185122
Fase 4 - 65214222	Fase 8 - 13031738
Fase 5 - 62206726	



# AÇÃO



**PEGUE ITENS NA TELA PARA AUMENTAR O PODER DA SUA ARMA E CONSEGUIR MAGIA!!!**



## FASE 1

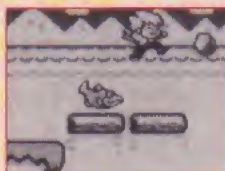


O Castelo de Kid Dracula está cheio de surpresas. Cuidado com esta ponte. Não fique muito tempo nela!



Primeiro chefe. Ele é um fantasma de cara feia. Não ligue pra ele: acerte-o rapadinho, antes que chegue ajuda...

## FASE 2



Não marque bobeira. Atravesse a cachoeira com calma para não cair e perder uma vida: ela será muito útil



O segundo chefe é o mesmo que o primeiro: só que voltou mais difícil. Pulena sua cabeça para detoná-lo

## FASE 3



Kid Dracula foi pro céu! Depois de saltar de nuvem em nuvem, pegue uma carona na montanha russa



O chefe é um pássaro estranho. Cuide de sua cabeça, porque ele joga galinhas em você. Achou estranho?



# NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

DISTRIBUIDOR DE APARELHOS  
 CARTUCHOS E ACESSÓRIOS  
 ORIGINAIS

**NEO  
 GEO**

**Nintendo  
 SUPER NINTENDO**

**ORIGINAL  
 GAME BOY  
 GAME BOX**

FORNECEMOS ASSESSORIA TÉCNICA TOTALMENTE GRATUITA  
 PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA  
 SOLICITE UM DE NOSSOS REPRESENTANTES.  
 DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL. ENTREGA SUPER RÁPIDA.  
 TEMOS TODAS AS NOVIDADES, COM O MENOR PREÇO DO MERCADO

CONSULTE-NOS

# NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

FONE: (011) 66.3318 / 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618





# LAND OF ILLUSION

Mastermaniaco, prepare o seu coração. Land of Illusion (Terra das Ilusões) é um game acima da média, legal pra caramba. Mickey se mete em outra aventura épica. O ratinho mais famoso do mundo estava lendo um livro, pegou no sono e foi parar num reino medieval dominado por uma maga malvada. Sua missão é encarar esta bruxa e libertar o lugar da dominação dela. O novo desafio de Mickey é repleto de labirintos e tijolinhos. E lembra muito Castle of Illusion. Você vai ter que queimar a cuca e experimentar mil combinações para se sair bem das situações complicadas.



## Quase um RPG

O game tem um mapa central de Land of Illusion e, a partir da segunda fase, os personagens dizem para onde Mickey deve ir e o que precisa fazer. Se você não respeitar a ordem dos lugares... bau, bau! Parece um RPG e você precisa sacar um pouco de inglês. Mas não se desespere. Os Continues são infinitos e você pode apelar para um dicionário. Siga o nosso roteiro para detonar as primeiras fases de Land of Illusion, um grande game que mantém a dignidade do Master System.

### Fase 1 - Forest

Você vai se cansar de subir em árvores e cipós. Não há outra saída. E tome cuidado com o montão de aranhas pelo caminho. As folhas flutuantes servem como plataformas de apoio. Para escapar da ventania, abaixe-se. Mas, se você for pego, fique apertando o botão 2 para tentar escapar agarrando-se aos cipós. Mas as ventanias servem para atravessar a extensa carreira de espinhos mais a frente. Deixe o vento pegar você. Detalhe: os barris servem como arma e apoio. Você vai parar no galho de uma árvore, onde há uma suculenta maçã e uma gigantesca cobra à direita, bloqueando a passagem. Depois do susto, pegue a fruta e jogue-a para a cobra. O réptil grandalhão engole a maçã e você atravessa numa boa para pegar a chave que abre a porta do fim da fase.



Pule em cima da cobrinha que está perto da saída e mate-a. Siga pela direita por uma passagem secreta

### Fase 2 - Lake

Tome cuidado com o seu oxigênio (AIR): quando ele estiver acabando, vá à superfície para respirar. Há trechos neste lago em que você deve esperar a correnteza passar, senão você dança. Se estiver embaixo d'água e a correnteza estiver vindo a milhão, tente se agarrar às plantas.



A chave desta fase está com um ouriço verde. Detone-o e corra para a porta acima

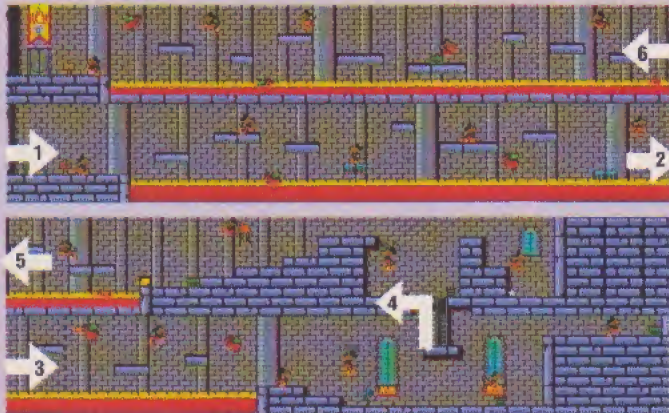
### Fase 3 - Blacksmith's castle

Pentelinhos desta tela: fantasmas de fogo e dragões que tentam fritar e derrubar você nas chamas do fundo da tela. Ah! Detone os fósforos. Eles também tentam queimar você. Ache uma estrelinha que aumenta o tamanho de seu life, deixando Mickey mais resistente. Pegue a flauta mágica e volte para o lago. Tudo estará inundado. Há uma porta no lado de cima. Entre.

Que vergonha! O chefe desta fase é moleza: basta dar três cacetadas para matá-lo



#### MAPA COMPLETO



**Você não pode cair no fogo de jeito nenhum. Se cair, adeus para mais uma vidinha!**

**Detalhe: Mickey não consegue pegar objetos quando está dentro da água**



## Fase 4 Ruine castle

Clima macaaba! Carregue as lamparinas e use as abóboras como apoio. São os botõeszinhos no chão que fazem avançar a tela. Suba em um, espere o outro aparecer e vá correndo. Seu maior problema será voltar com a chave. Detone o chefe fantasma para faturar uma poção mágica.



Jogue a chave sobre o botão da frente. Corra, suba na chave e retire os dois blocos. Ufa!

## Fase 5 Tiny cavern

Esta fase você atravessa na boa. Basta ficar pequeno e tomar cuidado com tombos e criaturinhas. Quando você chegar numa passagem escura, entre apertando o Direcional para cima. Você cairá e terá que retornar pelo trajeto que veio, mas em outro plano.



Olha só o tamanho do Mickey. Aqui, se ele não ficar pequeno, não passa de jeito nenhum!

## Fase 6 Flower field

Atravesse esta fase por cima, pulando de rosa em rosa. Quando aparecer a florzinha que solta plumas, fique pulando numa delas para passar o buraco das plantas carnívoras. Não dê chances para as borboletinhas e as cobrinhas que estão a fim de azarar você. Detone-as.



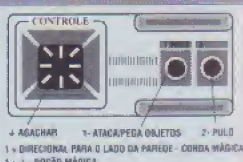
Há uma vida extra sobre uma das rosas do fim da fase e uma chave na última rosa. Aproveite!

## Fase 7 Toy workshop

Esta fase é complicada. Ao avistar um botão vermelho, coloque um barril sobre ele e use jatos das pistolas d'água para subir e descer pelos cantos. Perto da primeira "P" você vai encontrar uma vida escondida. Há uma estrelinha atrás da primeira porta após as telas de piano. A chave desta fase está dentro da bola grandalhona que está pendurada num dos tetos. Para vencer o chefe baralho, acerte-o cinco vezes.



Ópa! Para atravessar este vão, deixe a chave. Passe o aperte o botão no chão. Um guindaste trará a chave para você.



## Fase 8 Palace ruins

É bolada. Somente uns morceguinhos, abismos... nada de assustador! Você não pode utilizar as pedras enquanto estiverem amarelas, mas basta pular em cima delas para que fiquem cinzas e maleáveis. O grande objetivo dentro deste palácio é encontrar a corda.

## Fase 9 Craggy cliff

Pule a segunda pedra da tela para frente e depois para trás. Salte novamente do barranco sobre o urubu no momento em que ele estiver mais perto e aproveitando o seu impulso. Você vai cair numa plataforma e encontrar outra estrelinha. Encolha o Mickey para vasculhar a próxima caverna. Cuidado com a escuridão, hein?



Este urubu está protegendo a chave. Pule pra cima dele e acerte-o duas vezes para pegá-la.

## Fase 10 - Desert

Tome cuidado com cactos e cobras que se movimentam e atacam até sob a areia. Mais para frente, há uma passagem estreita. Para entrar, diminua de tamanho de novo. Você vai encontrar outro urubu carregando uma chave. Mesmo esquema, duas cacetadas e pegue a chave.



Antes de abrir a porta do fim da fase, dê pulos bem altos. Quem sabe você não tem sorte e encontra esses dois barris?

## Fase 11 - Good Princess's Castle and Desert

Agora, Mickey entra no castelo de sua amada Minnie, onde aparece uma chave logo no começo. Não se iluda, pois não há acesso direto para a porta de saída da fase. Siga pela direita. Você vai chegar a um local com marcador de tela e duas portas. Entre pela porta inferior. Quando você alcançar um piso com duas escadas, três blocos e um obstáculo de espinhos flutuante, só haverá uma saída para continuar a escalada. Da direita para a esquerda, coloque o primeiro bloco sobre o terceiro de modo que o obstáculo fique isolado no lado esquerdo. Pegue o bloco que ficou sobrando e suba para o outro andar pulando dos blocos que você empilhou. O resto é barbada. Você encontrará Minnie e ela dirá que é necessário retornar ao deserto. Tudo bem. Volte, entre na pirâmide e mate a cobrinha que está no ovo.



Bata no ovo até que ele choque. Quando a cobrinha sair... pau nela!

## ITENS

**ESTRELINHA** – aumenta o life

**CARINHA** – vale uma vida extra

**BOLO PEQUENO** – enche uma estrela do life

**BOLO GRANDE** – enche todo o seu life

**SAPATOS MÁGICOS** – para andar sobre as nuvens

**CORDA MÁGICA** – para escalar paredes

**POÇÃO MÁGICA** – encolhe o Mickey

LAND OF ILLUSION / Segue

Aventura

1 jogador



GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO



# DARKLANDS



A Alemanha no século 15, no finzinho da Idade Média, é o cenário deste jogo da Micropose que é um dos Role Playing Games (RPG) mais completos e cabeludos já lançados para computador. Cavaleiros errantes, nobres e padres misturam-se a alquimistas, fanáticos religiosos, ladrões, lobos e dragões, num game que explora muito bem o cotidiano medieval. Você vai precisar construir seu personagem, aprender rezas e fórmulas de alquimia, barganhar e vender objetos para conseguir glória e fama.

O visual de Darklands deixa a desejar, já que a maioria das cenas é parada e só serve de fundo para os textos. Mas as músicas de época são incríveis e o desafio do jogo é de arrancar os cabelos. Um game que vai exigir de você muita intuição, paciência e bons conhecimentos de inglês.

## Pacto de sangue

A aventura começa quando quatro cavaleiros fazem um pacto de sangue numa taberna: conseguir fama e glória a qualquer custo. Para isso, eles viajarão todo o reino, ajudando os necessitados, matando monstros e prestando serviços aos senhores feudais. Parando em cada cidade, eles precisam descobrir as notícias do lugar, definir o que vão fazer, aprender um pouco de alquimia, orar aos santos, descansar ou ganhar algum dinheiro.



Detalhe do mapa: ele mostra os lugares que você pode visitar e dá uma ideia do que cada um pode ser: vila, castelo etc

## Montando o personagem

Darklands é muito parecido com os RPGs de livros, com mais textos do que imagens. Além disso, você precisa "criar" seu personagem desde os quinze anos até a idade adulta, escolhendo sua origem (nobre ou camponês) e seus empregos e ocupações ao longo dos anos. A partir do que você escolher, seu personagem receberá pontos de experiência e alguns pontos extras, para aperfeiçoar o que desejar.

Além das características habituais dos RPGs, Darklands oferece uma tonelada de outras: sabedoria, virtude, religiosidade, alquimia, leitura e escrita, domínio de latim, conhecimento de matas, habilidade em arco e flecha, armas com ponta etc etc.



Nessa tela você pode checar todas as características dos personagens que você criou

## Combates

É nas cenas de batalha que o jogo ganha ação. Você precisa controlar seu grupo, localizar o inimigo em castelos, terrenos ou minas, indicar que armas e magias utilizar, a quem atacar, a que santo rezar. Depois dessas decisões, os personagens agem sozinhos. Terminada a batalha, é preciso ainda dividir os bens conquistados. O que você deve fazer é pegar todo o dinheiro e tudo o que for útil e possa ser vendido.



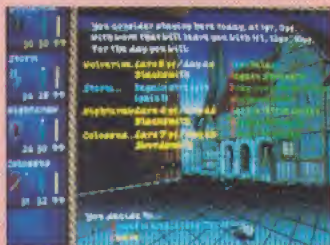
Cena de combate: com o retângulo você seleciona seu personagem e, com a bolinha, o inimigo que ele vai atacar





## Dinheiro à beça

Você vai precisar de muito dinheiro. Nas cidades, você paga para entrar, paga para dormir nas estalagens (é proibido circular pelas ruas à noite) e paga até para ter aulas sobre os santos.

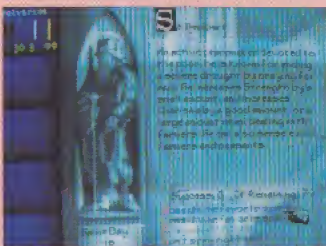


As estalagens são ótimas para você conseguir algum dinheiro. Mas também servem para treinar alquimia e ouvir notícias

## Magia e alquimia

Conseguir poderes neste game não é fácil. Faça boas ações para encher seu indicador de virtude. Com o seu marcador em dia, você poderá escolher entre dezenas de santos para poder rezar e obter a graça que pediu. Descobrir qual santo dá qual benção é que vai ser aquelas!!!

Se não se der bem com os santos, só lhe resta a alquimia. Mas você precisará aprender as fórmulas para os dois tipos de magia: de defesa e de ataque. E depois ainda vai ter de procurar os ingredientes. Ufa!



No mosteiro você aprende sobre os santos mediante pagamento em dinheiro. Esse da foto é Santo Heriberto

## Músicas de primeira

As músicas são, sem dúvida alguma, a parte mais caprichada deste game, com cantos para as fases com nobres, camponeses e padras, incluindo desde canções populares de época até marchas fúnebres.

Mas não espere muita coisa do visual, que lembra o dos primitivos e velhos RPGs: a maioria das imagens é parada, sem movimento, como pinturas. O movimento mesmo só pinta nas seqüências de batalhas e é pequeno. Mas o desafio é animal e compensa o resto.

## CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 286, 16 MHz, 21 Mbytes livres no Winchester. Aceita as placas de som AdLib, SoundBlaster ou Roland

DESPACHAMOS  
PARA TODO  
BRASIL

# BABY GAME

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

TEMOS  
OS ÚLTIMOS  
LANÇAMENTOS

MEGA DRIVE	US\$	LEPHEMUS	28,00	DAVID CRANES TERROR	43,00	SHIN CITY	32,00	VAL REN	
3 EM 1 (ESPORTE)	20,00	NHL PA 93	21,00	DESKET STRIKE (ALT)	40,00	SHIPSONS ARISTOT'S F.I.L.	40,00	VALLEY II	
ALTER BURKER II	21,00	PAPER BOY II	32,00	DINO CITY	55,00	SHIPSONS BART ANY MORE	45,00	VOLLEY II	
ALLEN III	18,00	S. ROMEO GUILIA SENNA	10,00	DOUBLE DRAGON	36,00	SPILL JACKER	40,00	WORLD LEAGUE SOCCER	
ALISA DRAGON	16,00	SCHE II COMPLETO	25,00	DRAGONS LAIR (ALT)	30,00	STREET FIGHTER II (ALT)	35,00	WINGER COMMANDER	
ANDRE AGASSI (TENNIS)	27,00	SOLDADO UNIVERSAL	51,00	DRAKON	60,00	STREET FIGHTER III	65,00	ACCESSÓRIOS	
A PROTEJA SARA	27,00	STREET OF RAGE II	59,00	PARTASTIC WORLD	45,00	STREET FIGHTER III (ALT)	65,00	ADAP. MEGA DRIVE	
BARCELONA 92	18,00	SUPER WESTERLARIA	31,00	PATRI PUN (ALT)	31,00	STREET FIGHTER III (ALT)	65,00	ADAP. FANTASY II	
BATMAN O RETORNO	35,00	TARTARUGA NINJA IV	28,00	F.I. GRAND PRIX	45,00	SUPER STAR WARS	37,00	ADAP. FANTASY II	
BATMAN II	35,00	TERMINATOR II (COMPLETO)	50,00	GEORGE FORMERAS (ALT)	46,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
CALIFORNIA GAMES	15,00	THUNDER FORCE IV	24,00	GUN FORCE	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
CAPTÃO AMÉRICA	26,00	TALESPIR	25,00	HOME ALONE II	58,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
CHUCK ROCCI	21,00	TINY TOON	28,00	JOES POND JR.	37,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
CHAKAN	35,00	X-MAN	58,00	JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
DECAF AYAK	12,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
ECO THE DOLPHIN	30,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
ENRAGE EVANS	17,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
EVANGEL HOLLYFIELD	18,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
F-22	18,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
G-LOC	30,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
GURUSTEUS	15,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
GOLDEN AGE II	15,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
GREEDOO	18,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
GEORGE FORMERAS	31,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
GRAND PRIX	27,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
INDIANA JONES (COMPLETO)	27,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
JAMES POND JR.	15,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
JORDI MADDER	35,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
JUSTICE	18,00			JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	
				JOE RAG II	40,00	SUPER STAR WARS	37,00	CONTROLLE P.S. NISSA	

TEMOS MAIS DE 150 TÍTULOS DA LINHA NINTENDO A PARTIR DE US\$ 13,00

ATACADO E VAREJO, SOLICITE NOSSA TABELA POR CORREIO OU FAX. PREÇOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DE SUA LOCADORA  
LIGUE JÁ: (011) 215.0374 / 63.0606

RUA GASPAR FERNADES, 184 - IPIRANGA - SÃO PAULO - SP - CEP 01549-000



## MORTAL KOMBAT

Na edição 25 de nossa revista (Sonic 2 na capa, lembra?), já dizíamos que Mortal Kombat era um jogo que pretendia desbancar Street Fighter 2. Quatro meses depois, não deu outra: Mortal Kombat vem detonando nas casas de fliperamas, a ponto de ameaçar a liderança do paparicado game da Capcom. Afinal, Mortal Kombat apresenta personagens bem legais, cenários chapantes, golpes criativos, sem tudo a ver, e, é claro, muita pandaria e sangue jorrando. E, com esse sucesso pra lá de merecido, não poderíamos deixar de dar uma geral no game, revelando novos golpes e como derrubar os chefões. Enfim, o necessário pra você pegar a maior moral com seus amigos que já estão de saco cheio de Ryu e companhia e barbarizar na máquina.

## A história

Você está nos domínios de Shang Tsung, um velho imperador oriental. Seu desafio: derrotar uma série de lutadores barrapésadas, o penúltimo chefe com quatro braços, Goro, e, finalmente, o próprio Shang Tsung. Parece filme do Bruce Lee misturado com O Massacre da Serra Elétrica!

## OS GOLPES

Conheça os lutadores e seus principais golpes

## KANO

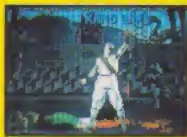
Kano é um cyborg, mas é lento. Seu golpe fatal: arranca o coração do adversário. Tem um sonic igualzinho ao do Blanka, do Street Fighter 2.

**Cabeçada** - perto do adversário, botão de soco forte

**Sonic** - na direção do inimigo, dê 360 graus com o manche

**Lâmina** -  $\leftarrow$  e  $\rightarrow$  rapidamente

com botão de defesa apertado



**Golpe mortal** - perto da vítima,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\searrow$  + soco fraco

## J. CAGE

É muito rápido. No seu golpe mortal, arranca a cabeça do inimigo com um uppercut.

**Tesoura com soco** -  $\downarrow$  + botão de soco fraco

**Bola de fogo verde** -  $\leftarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$  + soco fraco



**Golpe mortal** -  $\rightarrow$ , no mínimo 3 vezes + soco forte



## SONYA

Ela é rápida e tem uma boa variação de golpes. Golpe mortal da "gatinha": um beijo que torra o adversário totalmente.

**Voadora** -  $\rightarrow$ ,  $\leftarrow$  rápida e repetidamente + soco forte

**Bananeira com golpe de calcanhar** - perto do inimigo,  $\swarrow$  + soco fraco + defesa + chute fraco

**Raio cor-de-rosa** -  $\rightarrow$ ,  $\leftarrow$  rápida e repetidamente + soco fraco



**Golpe mortal** -  $\rightarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\leftarrow$  + defesa

## RAIDEN

Um dos lutadores mais poderosos, desde que bem-utilizado. Seu golpe fatal: um raio que estoura a cabeça do adversário.

**Torpedo** - pro lado do inimigo, duas vezes para trás e duas para frente com o Direcional

**Teleportação** -  $\uparrow$ ,  $\downarrow$  rapidamente

**Raio de luz** - para o lado do oponente,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$  + soco fraco



**Golpe mortal** -  $\rightarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\leftarrow$  + soco forte

## SUB ZERO

É um mascarado com roupa negra e azul. Tem um raio que congela o inimigo por alguns segundos. Golpe fatal: arranca a cabeça do perdedor com a coluna vertebral e tudo.

**Rasteira** -  $\swarrow$  + soco fraco + defesa + chute fraco

**Raio de gelo** -  $\downarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\rightarrow$  +

soco fraco



**Golpe mortal** -  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\rightarrow$  + soco forte

## SCORPION

Mascarado com roupa amarela e preta. Ele usa um dardo que espeta e puxa o adversário. Golpe mortal: tira a máscara e pulveriza o inimigo com um jato de fogo.

**Espetar e puxar** -  $\leftarrow$ ,  $\leftarrow$  + soco fraco

**Teleportação** -  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\leftarrow$  + soco forte



**Golpe mortal** - defesa +  $\uparrow$ ,  $\uparrow$

## LIU KANG

Liu é o bonzinho do jogo. É o mais rápido e o mais forte também. O golpe fatal: Liu dá uma estrela no adversário e quebra o pescoço dele.

**Voadora** -  $\rightarrow$ ,  $\rightarrow$  + chute forte

**Bola de fogo laranja** -  $\rightarrow$ ,  $\rightarrow$  + soco forte



**Golpe mortal** - para o lado do inimigo, de 360 graus com o manche



## Detonando Goro

Após ter arrasado todos os lutadores oponentes que vieram sozinhos ou em duplas, chega a hora de encarar Goro, o terrível monstro com quatro braços. O cara é osso duro de roer! Ele é muito rápido, muito forte e grandalhão. Tem poderes mágicos do além. Se ele pegar você com os braços inferiores, chore: Goro fica socando sua cabeça até arrancar quase toda a sua energia. Ah! Não perca tempo tentando dar rasteiras em Goro, pois ele nunca cai. Agora, saiba como cada personagem pode enfrentar o monstro.

**Scorpion** - ataque de longe com os dardos

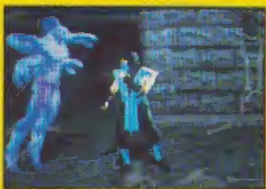
**Raiden** - use os raios de luz com as voadoras alternadamente com os torpedos

**Liu Kang** - vá de bolas de fogo laranja com voadoras

**J. Cage** - ataque com bolas de fogo verde e voadoras

**Kano** - a solução é abusar das lâminas e das voadoras

**Sonya** - use a voadora como fuga quando Goro encurralá-la e ataque com os raios cor-de-rosa e as voadoras



**Sub Zero** - é o mais indicado para esse combate. Use várias vezes os raios de gelo e depois desça o braço

## Fases de bônus

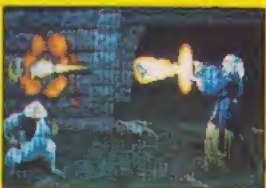
Nas fases de bônus, você deve rachar ao meio blocos de madeira, de aço ou de rubi e ganhar muitos pontos. Basta se concentrar.



Pressione os botões de soco e de chute o mais rápido que você puder. Quando o marcador amarelo ultrapassar a barra, aperte o botão de defesa e adeus bloco

## Shang Tsung, o chefe

Sai de baixo! Pelas barbas de Netuno! Como é penhoso esse velhinho. Após ter adquirido uma coleção de calos graças ao combate com Goro, a coisa fica preta. Shang Tsung consegue se transformar em todos os lutadores de *Mortal Kombat*, utilizando todos os poderes dos personagens. Sub Zero é uma boa pedida para acabar com o imperador: golpeie e lance os raios de gelo principalmente quando ele estiver transformado em Goro, o mais vulnerável ao raio.



Shang dispara fulminantes crânios de esqueleto em chamas, acompanhados de gritos cavernosos. Abaixar-se!

**QUE PENA: NÃO É POSSÍVEL DAR GOLPES MORTAIS EM GORO E SHANG TSUNG**

**VOCÊ PODE JOGAR MORTAL KOMBAT NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND**

# NOCAUTEANDO OS PREÇOS ALTOS

MEGA DRIVE	22,00	STREET OF RAGE	15,00	RAMMA MEIA (ALT)	29,00
AM 1	22,00	SUPERMAN	22,00	RIVAL TURF (ALT)	30,00
ETER BURNER II	22,00	TARTARUGA NINJA IV	22,00	ROOD RUNERS/PAE LEE (ALT)	28,00
ADAM ALI	31,00	TENNIS JENIFER CAPRACCO	21,00	RUSHIN BEAT (ALT)	33,00
QUEN III	18,00	TERMINATOR	18,00	S. ADV. ISLAND (ALT)	47,00
QUEN STORM	15,00	TERMINATOR 2	21,00	S. BOWLING (ALT)	40,00
MELO MERMAID	18,00	THUNDER FORCE IV	24,00	SIMPSONS (ALT)	32,00
REBELDA 92	31,00	TOXIC CRUZADERS	21,00	SIMPSONS (BART NIGHT MORE)	65,00
TMAN III	16,00	UNIVERSAL SOLDIER	32,00	SONIC BLASTMAN (ALT)	30,00
TMAN II	23,00	WINTER CHALLENGER	19,00	SPIDERMAN (ALT)	28,00
TMAN I	14,00	WORLD TROPHY SOCCER	21,00	STAR WARS (ALT)	28,00
TMAN O RETORNO	24,00	SUPER NESS	50,00	STREET FIGHTER II (ALT)	43,00
TMAN GAMES	15,00	ADVENTURE (ALT)	26,00	GRAND PRIX (ALT)	42,00
TMAN AMERICA	32,00	ALIEN X PREDATOR (ALT)	42,00	SUPER SOCCER	50,00
BOTLE OF ILLUSION	18,00	AMAZING TENNIS (ALT)	37,00	SUPER GHOLSTS GHOST	52,00
CHICKI CHICKI BOYS	31,00	AXELAY (ALT)	40,00	BATMAN II (ALT)	42,00
BUCK ROOCH	20,00	BATTLE BLAZER (ALT)	43,00	SUPER WRESTLEMANIA	50,00
BUCK BALL	31,00	BEST OF THE BEST (ALT)	43,00	TARTARUGA NINJA IV (ALT)	33,00
DOUBLE DRAGON I	23,00	CALIFORNIA GAME (ALT)	46,00	THE COMBATIBLES (ALT)	47,00
DOUBLE DRAGON II	19,00	CASTLEMANIA IV	43,00	THE LEGEND OF ZELDA	53,00
DOO DOLPHIN	23,00	CHESTER CHETTER (ALT)	49,00	THE ROCKETER	59,00
DOO HOLLYFIELD	19,00	CHUCK ROOCK (ALT)	49,00	THUNDER FIGHTER (ALT)	32,00
DOO MANTANES	19,00	CONTRA II (ALT)	53,00	TINX TOON (ALT)	30,00
DOO NAKAJIMA	32,00	D. DRAGON (ALT)	46,00	TKO (ALT)	37,00
DOO NAKAJIMA	19,00	DESERT STRIKE (ALT)	42,00	TOP GEAR (ALT)	30,00
DOO NAKAJIMA	15,00	DRAGONS LAIR (ALT)	28,00	TRING VOLEY (ALT)	47,00
DOO NAKAJIMA	19,00	F. I. SUP. DRINKING SUZUKI (ALT)	32,00	UNIF. COLLEGE/REDNORS	33,00
DOO NAKAJIMA	32,00	F. ZERO	42,00	UNIVERSAL SOLDIER (ALT)	38,00
DOO NAKAJIMA	15,00	FAMILIA ADAMS	26,00	WALKEN (ALT)	43,00
DOO NAKAJIMA	32,00	FANTASTIC WORLD (ALT)	50,00	WORLD LEAGUE SOCCER	55,00
DOO NAKAJIMA	19,00	FATAL FURY (ALT)	50,00		
DOO NAKAJIMA	32,00	FINAL FIGHT	32,00	ACESSÓRIOS	US\$
DOO NAKAJIMA	18,00	GEORGE FOREMANS (ALT)	50,00	ADAP MEGA DRIVE	18,00
DOO NAKAJIMA	32,00	GOLDEN FIGHT (ALT)	32,00	ADAP NINTENDO 60 72	6,00
DOO NAKAJIMA	18,00	HOOX (ALT)	28,00	ADAP S. FAMICOM/S. NESS	17,00
DOO NAKAJIMA	32,00	HUMONGOUS (ALT)	28,00	CONTROLE P/S NESS	27,00
DOO NAKAJIMA	18,00	JOE MAC (ALT)	28,00	CONTROLE S. NESS TURBO	27,00
DOO NAKAJIMA	32,00	JOE MAC II (ALT)	40,00	ESTOJO P. CARTUCHO	CR\$ 6.200,00
DOO NAKAJIMA	18,00	KING OF MADNESS (ALT)	42,00	FOTOS COLORIDAS	CR\$ 36.000,00
DOO NAKAJIMA	32,00	MAGIC SWORD (ALT)	42,00	JOYSTICK MEGA DRIVE	14,00
DOO NAKAJIMA	18,00	M. MOUSE - MAGIC QUEST (ALT)	31,00	RF F/ MEGA DRIVE	7,00
DOO NAKAJIMA	32,00	MYSTICAL NINJA	27,00		
DOO NAKAJIMA	18,00	MUSTA (ALT)	52,00	APARELHOS	US\$
DOO NAKAJIMA	32,00	NBA (ALT)	43,00	MEGA CD ROOM	410,00
DOO NAKAJIMA	18,00	PAPER BOY	58,00	MEGA DRIVE	180,00
DOO NAKAJIMA	32,00	PARODUS (ALT)	58,00	MICRO GEHLS (72 - 60)	750,00
DOO NAKAJIMA	18,00	PIT FIGHTER	57,00	NEO GEO (SÉRIE OURO)	750,00
DOO NAKAJIMA	32,00	POWER ATLETE (ALT)	36,00	NEO GEO (SÉRIE PRATA)	450,00
DOO NAKAJIMA	18,00	PRINCE OF PERSIA (ALT)	36,00	SUPER NESS (BABY)	180,00
DOO NAKAJIMA	32,00	RACING DRIVE	37,00	SUPER NESS (COMPLETO)	240,00

**ATENÇÃO:**  
DEBATEAMOS PARA TODOS O BRASIL

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO. INCLUSIVE POR TELEFONE.

EXIGITE NOSTRA TABELA POR FAX DO DOMÍNIO

PARA SUA MAIOR TRANQUILIDADE, TEMOS REFERÊNCIAS EM TODO BRASIL.

TEMOS UMA GRANDE VARIEDADE DE CARRUCHOS NA LINHA NINTENDO 64 PARTIR DE R\$ 14,00

REVENDEDOR AUTORIZADO: AMAURY LIZ - CENTER FORTALEZA / CE - FONE: (085) 224-7143 FONE/FAX: (085) 224-6267

TEMOS DE ARMARION & CONTINUAL

HORÁRIO DE ATENDIMENTO: 9:00 AS 18:00HS DE 2ª A 6ª FEIRA

REÇOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DA SUA VIDEO LOCADORA

AV. PAES DE BARROS, 3687 - VILA PRUDENTE - SÃO PAULO - CEP 03115  
TRONCO CHAVE: (011) 272.2366 - SUPORTE DE ATENDIMENTO: (011) 570.9032



**DISTRIBUIDORA  
NORTE AMERICANA**  
NOR-AMER-IMPORT-EXPORT-IMPORT-EXPORT-IMPORT-EXPORT

0800-267-3089

REPRESENTANTES  
SUAZ

**OLYMPIC GAMES**  
SUAZ SUZUKI IMPORT-EXPORT-IMPORT-EXPORT-IMPORT-EXPORT

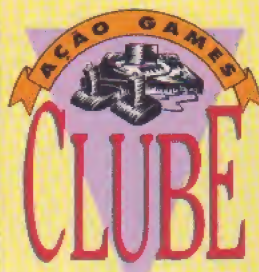
**NES  
\$149,99**

**Super Game**  
SUAZ SUZUKI IMPORT-EXPORT-IMPORT-EXPORT-IMPORT-EXPORT

**ACEITAMOS  
REPRESENTANTES EM  
TODO BRASIL**

**SURF  
É  
FLUIR  
TODOS OS  
MESES  
NAS BANCAS  
REVISTA  
FLUIR**

**FORÇA  
AZUL**



**★ VENDO**

► Master System com dez cartuchos e Rapid Fire. Paulo André Pereira, tel.: (011) 247-6408, São Paulo, SP.

► Phantom System com dez cartuchos e pistola. Ivan M. Martins Silva, tel.: (021) 236-6824, Rio de Janeiro, RJ.

► Nintendo americano com dois controles, três cartuchos, pistola e adaptador J72. Luiz Fernando Pinheiro Barroso, tel.: (011) 523-3931, São Paulo, SP.

► Revistas Ação Games edições 05, 07, 09, 17, 18 e 24. Alexandre Cortez Siqueira, tel.: (011) 222-4591, São Paulo, SP.

► Hi Top Game com quatro cartuchos e controle Turbo Jet Control. Ronan Pereira, tel.: (027) 227-3174, Vitória, ES.

► Top Game VG 9000 com dois cartuchos. Carlos Ferreira da Silva, tel.: (021) 342-8613, Jacarepaguá, RJ.

► Master System III com dois joysticks. Israel Lopes Galvão, tel.: (011) 466-1679, Arujá, SP.

► Dynavision III completo. Gabriel T.P. de Faria, tel.: (011) 889-0469, São Paulo, SP.

► Mega Drive japonês com 1 controle. Gustavo Sandrini Groppo, tel.: (011) 211-6747, São Paulo, SP.

► Master System com sete cartuchos. João Victor Maia D'Ávila, tel.: (079) 231-0135, Aracaju, SE.

► Master System II com três cartuchos, um joystick e duas pistolas. Luiza, tel.: (011) 280-4811, São Paulo, SP.

► Atari com dez jogos. Tales Luís da Silva Mello, tel.: (011) 520-4840, São Paulo, SP.

► Game Linx portátil com três cartuchos, bolsa, fone de ouvido e fonte. Sérgio Longo, tel.: (011) 453-6278, São Caetano do Sul, SP.

► Master System II com dois cartuchos e dois controles. Paulo Márcio B. Silva, tel.: (035) 421-4542, Pouso Alegre, MG.

► Mega Drive com dois controles e quatro cartuchos. Sérgio Luís de Góis Júnior, tel.: (011) 941-5698, São Paulo, SP.

► Turbo Game completo. Luciano G. Leone, tel.: (034) 351-1692, Sacramento, MG.

► Os cartuchos Golden Axe, Ken-seiden, Shinobi e Jogos de Verão, do Master System. Anderson A. Pereira, tel.: (011) 459-5593, São Bernardo do Campo, SP.

► Os cartuchos Double Dragon e Sonic the Hedgehog, do Master System. Frederico Rossi Lima Andrade, tel.: (037) 241-3877, Itaúna, MG.

► Dynavision III completo com cinco cartuchos. Márcio Issao Motoyama, tel.: (0122) 32-9248, São Paulo, SP.

► Super NES completo. Wagner ou Tereza, tel.: (011) 209-1502, Guarulhos, SP.

► Atari 2600 com três cartuchos. Rafael Paiva, tel.: (021) 512-3597, Rio de Janeiro, RJ.

► Os cartuchos Shinobi, After Burner, Golden Axe, Ken-seiden, Choplifer, Eswal e Forgotten Worlds, do Master System. Erica Baldo, tel.: (011) 521-2221, São Paulo, SP.

**★ TROCO**

► Minigame Space Fighter por Rapid Fire ou óculos 3D. Rafael Mendonça, tel.: (0474) 25-2229, Joinville, SC.

► Dynavision II com 13 jogos e adaptador por Game Boy ou Game Gear. Fernando Almeida Teles, tel.: (0476) 33-2843, São Bento do Sul, SC.

► O cartucho Contra 3, do Super Nintendo por outro de meu interesse. Marco Aurélio Tancredo, tel.: (0132) 71-3016, Praia Grande, SP.

► Três cartuchos de Mega Drive por um Disk-Drive de 3 1/2" para MSX. Luciano Barbosa L. Pereira, tel.: (011) 533-3741, São Paulo, SP.

► Cartuchos usados de Mega Drive por uma Bateria (instrumento musical). Ulisses T. Gonçalves, tel.: (0188) 71-1158, Panorama, SP.

► Mega Drive completo com três cartuchos por Super Nintendo e pago a diferença. Fernando T. Dias, tel.: (021) 394-0407, Campo Grande, RJ.

► Os cartuchos Super Volley Ball e Paper Boy, do Mega Drive por outros de meu interesse. Vera Lúcia Tenório, tel.: (011) 227-1506, São Paulo, SP.

► Game Gear com dez cartuchos, adaptador AC e Master Gear Converter por Mega Drive ou Super NES. Hélio de Souza Lima Filho, tel.: (021) 289-0215, Rio de Janeiro, RJ.

► Master System com um controle, nove cartuchos, óculos e pistola por Game Boy com fonte e dois cartuchos. Wagner Tsukamoto, tel.: (0442) 22-5780, Maringá, PR.

► O cartucho Shooting in the Alley e Caça ao Pato, do Nintendo por Game Genie ou outro cartucho de meu interesse. Ricardo Cândido Moreira, tel.: (011) 581-1324, São Paulo, SP.

**★ COMPRO**

► Master System II completo ou um Nintendo. Aline Baggio Uchôa. Rua Emir Cândia, 115 BNH, 2º plano, CEP 79826-190, Dourados, MS.

► As edições 05, 06 e 25 da revista Ação Games. Lucas Freitas. Rua Isidoro Neves da Fontoura, 900, CEP 96501-530, Cachoeira do Sul, RS.

► Cartuchos de Mega Drive. Taunai S. Camargo, tel.: (051) 299-2206, Porto Alegre, RS.

► Os cartuchos Terminator e Chuck Rock, do Mega Drive. Júlio César Thomazoni, tel.: (0452) 35-1207, Três Barras do Paraná, PR.

► Óculos 3D, do Master System. Marcello Ribeiro Lemos, tel.: (062) 258-1460, Goiânia, GO.

**PARA ANUNCIAR**

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: **Ação Games Clube**, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.



# PELA PRIMEIRA VEZ UM ÁLBUM DE FIGURINHAS COM OS ANIMAIS DO NOSSO PAÍS!

**Você vai se divertir, aprender  
e usar na escola.**

- De mamíferos a insetos, 170 animais.
- Todos fotografados em seu habitat natural.
- Inédito! Um mapa dos ecossistemas brasileiros, incluindo ilhas oceânicas e plataforma continental.



**ESPECIAL!**

**Descubra os animais em extinção  
nas figurinhas carimbadas!**

© 1993 - EDAPSA



**Nas bancas**

Lançamento válido para: SC/PR/RS



**3** figurinhas autocolantes não repetidas em cada envelope





EDITORA  
AZUL

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Diretoria  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Superintendente: Angelo Rossi

# AÇÃO GAMES

Gerente: Carlos C. Arruda

## REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti  
Editor: Paulo Montão  
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa  
Editor: Roberto Guimarães  
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, Joãoilton Oliveira Andrade  
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara  
Colaboradores: Arte - Jusé José Filho, Simone Lucas, Revisão - Suzete Stimpel, Fotografia - Carlos Zaitz, Ivan Carneiro, Ilustração - Sérgio Amêzias, Assistente de Edição Fotográfica - Adeu Cerqueira Pereira, Consultores - Christian Laharc, Little Richard, Marcelo S. Massafrei Chin, Marcos Roberto de Lima Iolô, Mario Câmara Filho, Yoshiro Sama e Wagner P. Hernandez, Texto - Alan David Silva.

## PUBLICIDADE

Gerente: Rogério Rahier  
Supervisoras de Contas: Maira Gisele Magno, Alo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira  
Gerente de Vendas: Alair Machado  
Contato: Nádia Lappas  
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barcos  
Marketing Publicitário: Marta de Moraes  
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

## COMERCIAL

Gerente: Vera Helena Miranda Gomes  
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Amargo  
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato  
Gerente de Promoções: Sandra Galli Porsoni

Gerente Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão  
Zul S/A. São Paulo  
Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves  
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa  
Gerente Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S/A. São Paulo. Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900, tel: (011) 705-7066, Caixa Postal 66254 - CEP 05389-970, telex: (11) 83178. fax: (011) 813-9115. Telegramas: ABRIL/ABRIL Press. Rio de Janeiro: R. Marechal Américo, 160 - 15º andar - grupos 1534-05 - Centro - CEP 20020-90, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (21) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: ABRIL/ABRIL Press. Circulação desta revista: quinzena de abril/jun. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. São Paulo. Serviço ao assinante: tel: (011) 823-9222. Endereço: Bureau Azul, Grafotek, Fotoline Ltda. PRESS NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S/A

## NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS NAS BANCAS

### MEGA TINY TOON ADVENTURES



A versão para Mega do game que já é o maior sucesso no SNES. Entre no clima de desenho animado. Diversão total!

### SNES FAMÍLIA ADDAMS 2



Pugsley's Scavenger Hunt é o nome deste game de terror com pitadas de humor. Esta versão é muito melhor que a primeira

## SHOTS

Saiba a loucura que foi o lançamento de Starfox no Japão e entenda porque os grandes games vendem tanto logo de cara.

E mais FX: a Nintendo anuncia que, a partir deste mês, todos os seus principais games sairão com esse superchip. Uma nova versão para Super Mario, Battletoads e Dracula serão os primeiros lançamentos. Totalmente demais!! Fique ligado.

**AÇÃO GAMES:**  
**A ÚNICA REVISTA QUINZENAL**  
**DE GAMES NA AMÉRICA**

# VOCÊ AINDA PODE DESCOLAR O SEU ÁLBUM DA PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES



Se você perdeu a edição 28 da revista Ação Games que trouxe o álbum Superdicas e o 1º envelope com adesivos, não se preocupe.

Preencha o cupom abaixo com seus dados completos junto cheque nominal à Editora Azul S/A no valor de Cr\$ 35.000,00 e envie para Revista Ação Games/Depto. de Promoções à Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900. Você vai receber, em pouco tempo, o álbum e o envelope com adesivos em sua casa sem nenhuma outra despesa. Aproveite para completar a sua coleção!

Nome \_\_\_\_\_  
Idade \_\_\_\_\_  
Endereço \_\_\_\_\_  
Cidade \_\_\_\_\_  
CEP \_\_\_\_\_ Est. \_\_\_\_\_

REVISTA  
**AÇÃO GAMES**









# HandyVision. O videogame que é uma viagem.



## A DYNACOM VIAJOU.

Ela colocou 7 jogos na memória, Joystick Turbo PAD e controle remoto num conso-

le chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração

único no planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho padrão Nintendo\* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para

qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os car-

tuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocan-

tes e custa em cruzeiros, não em dólares. **HandyVision**. Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.



**DYNACOM**

*A Dynacom é fera.*

*HandyVision*

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.